# AMSTAR

ISSN 0246-654 X

Informatique AMSTRAD

UBI Soft PRESENTE

# LA CHOSE DE GROTEMBURG






**96 PAGES :**
+ DE BANCS D'ESSAIS...

★

A NE PAS MANQUER :
**GRAND CONCOURS PERMANENT**

★

LE LOGICIEL DU MOIS :
**BIVOUAC**

★

LISTINGS :
**TERRATOR**

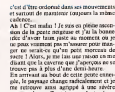
M 2817 - 15 - 12,00 F
3792817012006 00150

MENSUEL - N° 15 - NOV./DEC. 1987

# L DU MOIS



dard qui contient tous les objets nécessaires à ma réussite et à ma survie et qui pèse malgré tout la bagatelle de 17 kg.
Le sac à dos est un des éléments importants pour la réussite de l'expédition mais il faut également prendre en considération la saison ou la course s'effectue ainsi que l'heure du départ. Etant donne la longueur de mon expédition (qui est de 8h), je décide de partir à 4h du matin !
Gla, gla ! Il ne fait pas chaud à cette heure-ci ! Je mettrais bien une petite laine. C'est certain qu'à 6h du matin il faut facilement -10°C à une altitude de 2400 m ! Heureusement que j'ai prévu gants, bonnet et doudoune dans mon sac à dos. Me sentant beaucoup mieux en étant plus au chaud, je commence la véritable ascension d'une pente tout enneigée et légèrement glacée. Le plus important dans ce genre d'exercice c'est d'être ordonné dans ses mouvements et surtout de maintenir toujours la même cadence.
Ah ! C'est malin ! Je suis en pleine ascension de la pente neigeuse et j'ai la bonne idée d'avoir faim juste au moment où je ne peux vraiment pas m'assurer pour manger ne serait-ce qu'un petit morceau de sucre ! Alors, je me fais une raison en me disant que la caverne que j'aperçois ne se trouve pas à plus d'une demi-heure.
En arrivant au bout de cette pente enneigée, le paysage change radicalement et je me retrouve ainsi agrippé à une sévère paroi rocheuse. Tout à coup, j'entends un bruit sourd qui semble grandir. Je lève la tête et j'ai tout juste le temps d'éviter une énorme pierre qui va voir s'il fait plus beau en bas... Le vent souffle violemment et tout-à-coup, je me sens complètement paralysé. Pourtant, je n'ai pas froid et je n'ai pas faim ; seulement, je réalise véritablement tout d'un coup l'ampleur de l'immensité qui m'entoure et surtout le fait que je ne peux plus revenir en arrière sans provoquer à coup sûr une chute mortelle.
Il est maintenant 9h du matin, je suis accroché à cette roche, je suis en train de perdre tous mes moyens et pour compléter le tableau, j'ai maintenant trop chaud ! Bon, ce n'est pas tout ça ! Il va falloir bouger : je bouge ma main gauche (Aïe ! je n'ai presque plus de prise...) ; j'essaie malgré tout de bouger mon autre main et ma jambe droite et soudain... tout lâche, tout se dérobe et j'ai le souffle coupé par la vitesse de la chute. Aujourd'hui, les dieux sont avec moi car ma chute est amortie par la neige ! Aussi, après m'être remis de mes émotions, je me jure de recommencer et de parvenir au sommet de cette expédition...

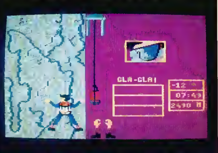






**Notre avis :**

Bivouac a l'avantage d'être original quant au choix du scénario car, en effet, c'est le premier logiciel de simulation d'alpinisme. Nous découvrons des graphismes qui sont agréables bien que simples. Le fait d'avoir fait appel à Eric Escoffier explique certainement le réalisme de ce logiciel qui prend en compte la saison et les conditions météorologiques.
En conclusion, nous vous conseillons fortement de vous offrir ce grand frisson après avoir calfeutré vos fenêtres et après avoir pris la précaution de mettre une réserve de boisson chaude près de votre CPC !



# LES RIPOUX

*Aventure/Simulation*



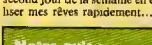
Nous sommes le lundi 28 du mois en cours et il est 8h00 du matin, j'en suis déjà à mon troisième café mais cela ne m'empêche pas d'avoir le moral au plus bas, de me sentir tout mou et d'avoir envie de donner tout de suite ma démission...

Mais il me suffit de contempler ma note administrative (qui ne dépasse pas 50 !) pour me rappeler à l'ordre. En effet, si je donne ma démission en ayant une note inférieure à 70, je suis cuit et les "Bœufs-carottes" vont tout de suite me tomber dessus.

Comment, vous ne savez pas ce que sont les Bœufs-carottes ? Mais ce sont tout simplement les représentants de la police des polices ! Et étant donné mes activités autres que celle d'inspecteur, je commence à les sentir de plus en plus souvent accrochés à mes basques. C'est pourquoi, je n'ai pas intérêt à faire le moindre faux pas. Alors, comme tous les matins, je vais lire mon ordre de mission pour la journée : patrouiller rue Lottin, rue de Maubeuge, rue Fleury, surveiller métro Caulaincourt et arrêter Léa Marchand (cette brave Léa aurait-elle encore fait un excès de zèle dans l'exercice de sa profession ?), charmant programme ! Il va encore falloir que je me tape tout le 18e arrondissement. Enfin, cela va me permettre de faire mes petites récoltes auprès de toutes les personnes qui ont plus qu'intérêt à ce que je ne fasse pas de rapport sur eux... C'est ainsi que petit à petit mon capital se gonfle et lorsque j'aurai enfin constitué le pactole de 200 briques, je pourrai devenir l'heureux propriétaire de ce Bar-PMU de mes rêves portant le doux nom "Le rendez-vous des trotteurs".

Quittant le commissariat, je me rends à pied vers la rue Cottin (Oh, j'ai tout mon temps et le fait de prendre la voiture ou le métro m'empêche de faire des rencontres lucratives). En passant par le bout du boulevard Barbès, je rends une petite visite cordiale à Pierre Gault qui tient le fast-food O'Burger et je joue le tout pour le tout : je le menace de lui coller le service de l'hygiène sur le dos ! Résultat tout à fait positif : dorénavant, il me versera 1000 balles chaque semaine contre mon silence. Me sentant en grande forme, je fais un petit détour par le boulevard Rochechouart où se trouve madame Irma (vous savez celle qui voit tout, sait tout et entend tout...). Toc, toc, toc... Qui est là ? Je suis fermement décidé à obtenir un renseignement aujourd'hui et elle finit par le lâcher : Aziz Bel Khami - rue Bervic... C'est certain qu'une petite visite s'impose ! Malgré tout, je n'oublie pas la ronde que je dois effectuer (conscience professionnelle oblige !) et le reste de la journée va se dérouler tranquillement suivant la routine habituelle : un hold-up à la Caisse de France et une agression rue Ramey... Je tiens quand même à signaler que j'ai réussi à arrêter l'agresseur de la rue Ramey : voilà qui va faire monter ma note administrative !... C'est donc avec un moral un peu plus élevé que je vais commencer le second jour de la semaine en espérant réaliser mes rêves rapidement...




Voilà enfin une adaptation de film digne de ce nom et qui ne se limite pas à une simple version arcade ! Vous avez votre part d'aventure, votre part d'enquête et votre part de réflexion... Les graphismes sont très jolis, les possibilités d'action nombreuses ainsi que les personnages peuplant cette histoire...
Pour terminer, retenez bien ceci, qui dit Bertrand Brocard dit indices extérieurs au programme alors ne négligez pas la lecture du journal gratuit livré avec le logiciel !






# RENEGADE

Arcade ▬

Mais que fait la police ? Figurez-vous que l'autre nuit en sortant de ma rame (je sais : il n'est pas prudent de prendre le métro lorsque l'obscurite arrive), je me suis retrouvé nez à nez ou plutôt, nez à groin avec une bande de plusieurs loubards. Certains d'entre eux, les plus sympathiques d'ailleurs, étaient armes de battes de baseball très avenantes Tout cela laissait présager un debut de soirée animée En effet, ces charmants avaient l'air peu enclins à discuter tricot ou fusion thermonucléaire. Qu'importe, je décidai de leur faire profiter de l'ampleur de ma culture asiatique, autrement dit, de leur faire une démonstration d'art martial La tâche ne fut pas aisée puisque l'un d'entre eux se jeta sur moi et me maintint les poignets pendant qu'un grand escogriffe se chargeait de me tambouriner le visage à coup de poings. Cela n'était bien sûr pas dans mes intentions de laisser ce pachyderme user de ma bienveillance naturelle Un coup de pied en arrière et je me dégage de l'emprise du voyou. D'une pichenette, l'autre olibrius se retrouve au pays des rêves bleus Mais bientôt il se relève et, plus vif que jamais, s'avance vers moi. Je dois, cette fois-ci, lui decocher un coup de pied aérien pour que le fâcheux se décide enfin à disparaître Les porteurs de battes, n'ayant pas apprécié le traitement infligé à leur camarade se précipitent sur moi de toute la vitesse de leurs petites jambes Bien entendu, pas moyen de quitter le théâtre de l'action : d'un côté un mur et une porte fermee, de l'autre, la fin du quai. Tiens, j'ai une idée : d'un coup et d'un seul, j'envoie valser mes adversaires au bas du quai. Au moins ceux-là ne se releveront pas Puisque nous voilà dans le feu de l'action pourquoi ne pas se débarrasser également du chef de la tribu, le voilà d'ailleurs Je ne fais pas plus de détails : lui aussi est envoyé ad patres. Cette petite scène m'a mis en appetit Tant mieux puisque tout a l'heure les abords du port et une rue mal famee m'attendent.



**Notre avis :**

Renégade n'est pas le premier jeu d'arcade presentant un duel acharné mais il est un des rares qui vous oppose plusieurs adversaires Cela impose vitesse et coordination pour échapper à l'emprise de vos ennemis. Le graphisme du jeu et l'animation des personnages sont particulièrement réussis. Les sprites sont assez petits mais leur aspect est très satisfaisant Seul point un peu regrettable : le mouvement du personnage est assez complexe puisqu'il utilise le joystick et le clavier pour deux phases de jeu (déplacement et combat) peut-être aurait-il été plus simple d'employer le bouton de tir combiné avec les directions de la manette

# LE MAITRE DES AMES

Jeu de rôle

Oh yeah, oh yeah (version moderne de Oyez, Oyez) braves gens : l'aventure vous attend. L'aventure avec un grand "H". Qui n'a pas rêvé d'être un explorateur de châteaux dédaliques ? Le premier qui répond "moi" a droit à une grande claque de ma part. Car enfin, soyons un peu sérieux, un jeu d'aventure cela se prépare. Je rappelle les ingrédients nécessaires : des personnages, leurs équipements, un lieu, quelques monstres et une quête (je voulais dire une mission, les avares peuvent revenir). Voilà c'est parti : une petite page écran, les options s'affichent : créer, donjon ou histo. La dernière vous narre la douloureuse et pénible histoire des "libérateurs" une troupe d'aventuriers venus du côté de nulle part. Leur quête (ça suffit maintenant) : résoudre le mystère de l'ancienne forteresse, dernière habitation connue du sorcier du coin. Evidemment, l'endroit regorge de surprises, toutes plus désagréables les unes que les autres, à vous de les découvrir !

L'écran du jeu est divisé en 4 grandes parties, la présentation des personnages et de leur matériel (armes, protections), la liste des actions, les fenêtres de dialogue et enfin la vue sur le décor. Ce dernier est en général composé de murs de pierres grises agrémentés de torches et de portes.

Une boussole située en haut de l'écran vous indique l'orientation du mur qui vous fait face. Le déplacement du personnage (ou des personnages) s'effectue par un appui sur les touches ou une action sur le manche suivie d'un "Feu" magistral. Juste à côté du portrait des personnages, on trouve parfois deux symboles : l'activité et la présence. L'activité symbolisée par une petite flamme indique le joueur qui peut effectuer des "actions". Parmi celles-ci on trouve : écouter, voir (ou plutôt observer),






goûter, ouvrir une porte, dialoguer, combattre, dormir, etc...

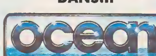
Tout cela est assez simple : il suffit de "cliquer" sur l'icône choisie puis d'activer le personnage en n'oubliant pas de tenir compte de ses capacités. Par exemple, le magicien est apte à comprendre de nombreuses langues ou à jeter des sorts. Le voleur, plus rusé, pourra facilement ouvrir des portes ou dérober des objets. C'est donc à vous d'utiliser au mieux les capacités de chacun. Au départ, une équipe : les "libérateurs" est fournie sur la disquette. Entraînez-vous avec ces personnages avant d'en créer de nouveaux.




## Notre avis :

Le Maître des âmes est assez simple d'utilisation et permet une grande variété d'actions sans employer le clavier. Cela est appréciable dans le cas de dialogues avec les personnages rencontrés. La création d'une équipe est elle aussi simplifiée au maximum : tirage aléatoire de chacune des caractéristiques (force, intelligence, vue...). De plus les graphismes sont agréables bien que peu colorés cela étant dû au choix du mode écran 1

# PETIT PLONGEON DANS...




**Etant de passage à Manchester pour la grande manifestation que représentait la 8e édition de l'Amstrad Computer Show, nous avons décidé de vous dévoiler tous les secrets d'une maison d'édition qui vous régale avec des jeux tels que Arkanoid, Game Over, Wizball ou Renégade.**



Lorsque nous arrivons au 6 Central Street, nous découvrons un petit immeuble à l'entrée discrète qui se trouve juxtaposé à une église... Nous trouvons comme seule indication sur la porte : Ocean, first floor... Lorsque nous poussons la porte, le sort en est jeté, nous pénétrons dans une véritable petite fourmilière...

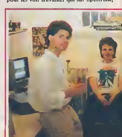
Nous sommes reçus par **Miles Rowland** qui est le numéro 5 de la société lorsque nous considérons l'ordre hiérarchique du personnel d'Ocean... Nous allons alors faire la connaissance d'un peu plus de 50 personnes, effectif important pour cette entreprise qui a 5 ans d'âge... et de nombreux logiciels à son actif ! Après avoir bu une indispensable tasse de café, nous entreprenons la visite de tous les bureaux. En chemin, nous croisons **David Ward**, le grand chef d'Ocean ainsi que **Jon Woods** qui n'est autre que son second. Outre les services purement administratifs, nous nous arrêtons plus particulièrement dans le bureau des graphistes qui concoctent des illustrations tout simplement superbes ! Nous avons également l'honneur de faire la connaissance de Freddy, qui est la dernière coqueluche de la maison. La charmante **Lynne** nous remet une "photo" sous cadre de ce cher Freddy, Miles nous donne le programme correspondant (nous vous livrons le banc d'essai exclusif de Freddy Hardest dans ce numéro...).

1 - Miles ROWLAND
2 - David WARD "Le big boss"
3 - Jon WOODS
4 - "Le roi du Hard"

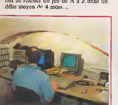


## L'ANTRE DES PROGRAMMEURS

C'est alors que nous rencontrons **Gary Braley**, responsable des programmeurs qui nous invite à découvrir le repaire de toute l'équipe. Ils les cachent bien leurs programmeurs ! En effet, ils sont tous installés au sous-sol de la maison dans un véritable labyrinthe. Il faut vous dire que nous sommes fortement impressionnés par cette équipe composée d'une vingtaine de programmeurs permanents. Nous allons parcourir une bonne douzaine de bureaux pour les voir travailler qui sur Spectrum,



qui sur C64, qui sur Amstrad. Pourtant, au depart, ils ont tous un point commun, en effet, tous les utilitaires ont été creés sur Atari ST et donc tous les jeux commencent sur cette machine. C'est seulement par la suite qu'ils sont transposés sur les machines respectives. Cette technique représente pour eux une facilité et leur permet de réaliser un jeu de A a Z dans un délai moyen de 4 mois...

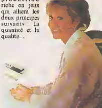


6

Ce serait beaucoup trop long de vous presenter toute l'équipe mais sachez qu'outre les programmeurs et les graphistes, tous plus geniaux les uns que les autres, vous avez Roger qui livre une musique pour un jeu apres que les programmeurs lui aient donne la taille disponible dans le programme ; vous avez egalement le roi du hard qui est tout simplement capable de vous mettre dans une valise l'équivalent d'un jeu de café (pratique pour les voyages, non ?). Enfin, au bout, tout au bout du labyrinthe, vous avez les originaux de jeux de café qui sont régulierement consultes et exploités pour obtenir des adaptations les plus parfaites possibles sur toutes les machines. De tous ces "bureaux", ressort une atmosphère telle que nous resterions bien ici toute la journee !

## *LES PROJETS A COURT TERME*

Pour la fin de l'année, Ocean est plus que prolifique car il annonce une douzaine de titres pour les fêtes de Noel, toutes machines confondues...
En ce qui concerne Amstrad, un des grands projets actuels est **PLATOON**, idée originale basée sur le film ; il devrait être prêt pour le tout début de l'année 1988.
Par ailleurs, il y a deux autres produits que nous avons vus en demonstration et qui sont actuellement dans la phase de finition, il s'agit de **COMBAT SCHOOL**, adaptation du jeu de café qui fait actuellement fureur et de **GRYSOR**, autre superbe adaptation de jeu de cafe. Jamais deux sans trois. Citons encore une autre adaptation qui, d'apres les premiers ecrans que nous avons vus, risque d'être eblouissante : il s'agit de **RASTAN** le Barbare qui évolue dans un environnement riche en hemoglobine pendant six niveaux ! Nous n'avons pas vu les autres produits annoncés mais ils ne manqueront certainement pas d'apparaître dans les prochaines actualites d'Amstar.
Pour terminer, risquons nous à exprimer un souhait : que nous puissions continuer à avoir une production riche en jeux qui allient les deux principes suivants : la quantité et la qualite...







5 - Equipe de Platoon et Combat School
6 - "L'antre des programmeurs"
7 - Lynne

5



7



# LE COIN DES AFFAIRES

*Nous ouvrons ici une nouvelle rubrique dans laquelle nous vous présenterons chaque mois quelques logiciels qui ont tous un point commun : leur prix...*
*En effet, ce sont des programmes qui valent "20 balles" en Angleterre et vous pourrez vous les procurer pour la modique somme de 26 francs, port compris, en vous adressant chez DUCHET COMPUTERS dont voici les coordonnées :*
*51 St George Road*
*CHEPSTOW NP6 5LA*
*ANGLETERRE*
*Tél. (44) 291.257.80*

# MISSION JUPITER

(Arcade)

Les fanatiques et inconditionnels d'arcade pure vont être servis et séduits par ce logiciel. Cette mission sur Jupiter risque fort de vous entraîner dans les profondeurs de cette planète.

Vous êtes équipé comme un cosmonaute et disposez d'une propulsion verticale pour vous permettre d'atteindre vos ennemis à tous les niveaux ; quant à votre défense, elle est assurée par un laser. Par contre, il paraît évident de vous conseiller de ménager aussi bien votre énergie que votre laser car je tiens à vous rappeler que la route risque d'être bien longue...

**Notre avis :**

Ce logiciel a un gros avantage : il est très coloré et présente un décor construit tout de flore (très agréable). Vous ajoutez à cela un bon graphisme et une animation pas trop rapide. Vous avez alors la possibilité de "posser vos nerfs" de manière très agréable.

# AMAUROTE

(Arcade)

Vous qui êtes le meilleur officier de l'armée royale d'Amaurote êtes désigné comme volontaire d'office pour faire une opération d'épuration du royaume.
En effet, il se trouve qu'Amaurote est totalement envahi par des insectes qui sont de trois types : tout d'abord, vous avez les "faux-bourdons" qui sont bêtes et méchants et encore ils sont méchants simplement s'ils en reçoivent l'ordre, car ils n'agiront jamais d'eux-mêmes ; ensuite,



vous avez les éclaireurs qui ne vous toucheront pas mais iront porter la nouvelle de votre présence à la Reine qui a tout pouvoir de décision et qui donne les ordres.

Amaurote étant divisé en 25 districts, vous devez faire une investigation dans chacun d'entre eux et vous ne serez autorisé au retour que lorsque vous aurez éliminé tous les insectes.

**Notre avis :**

Ce logiciel propose un graphisme soigné d'un bel effet et est accompagné d'une musique complètement "stressante" que nous vous recommandons de couper. Détail important que nous vous spécifions : Amaurote fait partie des programmes chers du coin des affaires puisqu'il atteint 31 francs !

# HOLLYWOOD OR BUST

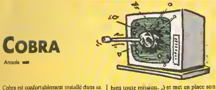
(Arcade)

C'est dans une ambiance très 1920 que le premier contact avec Hollywood or Bust se passe ; le héros Buster Baloney se présente sous la forme BCBG avec son beau costume et son petit canotier.

Mais que lui arrive-t-il au pauvre homme et qu'a-t-il fait pour en arriver à ce stade ? Figurez-vous que ce fieffé coquin qui est acteur de métier, est précisément recherché pour avoir caché 5 oscars. Étant poursuivi par des gardes de sécurité, il est obligé de s'échapper du studio en allant dans la rue. Seulement, une fois dehors, il lui faut résister pendant un certain temps avant d'avoir la possibilité de retourner dans le studio et sa seule arme est constituée par des gâteaux à la crème.

**Notre avis :**

Hollywood or Bust est un logiciel original et plaisant, bien sûr, ce n'est pas du "grand graphisme" mais le logiciel est accompagné par une musique très hollywoodienne d'une part et une animation correcte d'autre part. Attention ! Ce logiciel ne s'utilise qu'avec un joystick.



# COBRA

Arcade

Cobra est confortablement installé dans sa baignoire en train de prendre un bain des plus relaxants lorsque soudain un message de détresse s'affiche sur son écran de contrôle. Dominique, sa belle et douce Dominique a été kidnappée et elle est retenue prisonnière par l'horrible Salamandar au cœur de sa Cité Perdue.
N'écoutant alors que son courage et l'appel de son cœur, Cobra revêt sa combinaison rouge (indispensable pour mener à bien toute mission. .) et met en place son laser à induction au bout de son bras gauche ; il est alors fin prêt pour la bataille qu'il ne vas pas mener tout seul car son inséparable Armanoid, androide femelle, ne le laisse jamais partir sans être là pour lui venir en aide !
Armanoid étant activée, les deux compagnons avancent dans le domaine de Sala mandar livrant des combats acharnes contre les défenseurs de la Cité Perdue.Pour les aider à évoluer dans cet immense espace, de temps en temps, une étoile apparaît afin de leur indiquer le chemin à prendre pour se rapprocher de Salamandar qu'il faut détruire complètement.
De plus, il peut être bien utile d'avoir une Armanoid dans ses bagages car si elle est désactivée, Cobra, peut alors s'en servir comme bouclier mais attention elle doit toujours rester dans son champ de vision car sinon Cobra perd tous ses moyens et il ne peut plus tirer ..
Pour mener à bien cette opération, il reste quand même un point d'importance qui consiste à avoir suffisamment d'énergie pour aller jusqu'au bout des choses. Pour cela, il suffit à Cobra d'entrer en contact avec les statues qui sortent du sol et y entrent mais attention, certaines d'entre elles captent toute l'énergie au lieu de refaire le plein !

**Notre avis :**

Cobra est une adaptation du dessin animé du même nom présentant tous les héros de cette série télévisée. Elle présente un graphisme 3D et des déplacements multidirectionnels bien faits et rapides. Il est certain que la réalisation technique est bonne ; par contre, le jeu en lui-même risque de ne pas vous passionner très longtemps. .

# CHICHE ON PROGRAMME ?

Michel ARCHAMBAULT

**Devinette : quelle différence y a-t-il entre un programme qualité PRO et un autre qualité débutant ?**
**La longueur ? Non. Les performances ? Non plus. La présentation des pages d'écran ? Pas toujours.**
**Réponse : un programme bien fait est avant tout IMPLANTABLE. Et cela vous étonne ?**

Imaginez que vous vous serviez d'un programme écrit par quelqu'un d'autre : vous répondez aux questions de l'écran depuis un moment et voilà que vous commettez une erreur, soit par étourderie ou parce que la question était ambiguë, claire comme de la boue. Conséquence : un adorable et tendre message "Improper Argument in 3210" et c'est planté définitivement. Oh que vous êtes ravi d'avoir perdu tout ce que vous aviez rentré ! Quel bonheur de refaire RUN et de repartir à zéro... jusqu'au prochain plantage. Ce n'est pas sur le clavier que vous aimeriez taper, mais sur ce *!* ?* de charlot (et je suis poli) qui a osé programmer ce piége à loups (là aussi je suis poli).
Je devine que vous êtes en train de penser : "Hé, je m'appelle par LORICIELS, mes programmes c'est pour mes doigts et je connais bien mes listings." Et alors ? J'admets votre mémoire d'éléphant, mais vous n'êtes pas à l'abri des étourderies de frappe, genre virgule à la place d'un point décimal, %& au lieu de 56 parce qu'un doigt s'est endormi sur le SHIFT et j'en passe... Suite au plantage, vous recherchez le listing afin de trouver le GOTO subtil qui remettra le programme sur ses rails.
Bref, un bon quart d'heure de perdu à cause d'une fraction de seconde d'étourdie bien humaine. Programmer une sécurité d'entrée à cet endroit, vous aurait pris quinze secondes et non quinze minutes...

**L'erreur fatale est reproductible.**
**La sécurité programmée est définitive**
(Et vlan ! Bien dit, hein ?)

Il y a deux sortes de programmes : le petit bout d'essai que l'on tape "pour voir si ça marche" et celui que l'on veut conserver parce que l'on est sûr de l'utiliser encore dans des mois, voire des années. Alors là, il lui faut tous ses vaccins.
Presque toutes nos sécurités concernent les entrées au clavier, pour la bonne raison que c'est la seule chose que le listing ne connaît encore pas.

## LES TROIS INPUT

Il y a l'INPUT qui demande un nombre, celui qui attend une chaîne et enfin cette petite merveille de LINE INPUT.
Il y a plusieurs syntaxes admises, tout d'abord l'INPUT multiple qui attend plusieurs valeurs séparées par des VIRGULES :

```
INPUT "Entrez jour, mois,
an",J,M,A
```

On répondra par exemple 23,8,87 et ENTER. C'est peut-être pratique comme écriture mais vivement déconseillé, car si vous oubliez une valeur, une virgule ou si vous donnez une valeur en trop, l'écran affiche plus bas "Redo from start", traduction "recommencez depuis le début".
Remarquez que j'ai programmé l'INPUT suivi du texte puis virgule, puis nom de la variable (ou des variables). Il faut toujours faire ainsi car le curseur attendra à droite du texte, c'est plus propre.
Si on programme PRINT "Votre Nom" : INPUT N$ c'est l'horreur à l'écran car un point d'interrogation précède le curseur. Si vous ne voulez ni "?" ni texte, vous ne pouvez écrire INPUT,N$ ; il faut au moins une chaîne vide devant la virgule : INPUT"",N$.
A présent, je vous demande d'oublier l'INPUT d'un nombre car il est trop risqué. En effet, si vous tapez des lettres alors qu'il n'attend que des chiffres, vous aurez encore droit au "Redo from start" : pour entrer un nombre, on le demande comme chaîne, puis on vérifie par VAL, car VAL("abcd")=0.

```
50 LOCATE 10,5:INPUT "Prix ",P$
60 P=VAL (P$)
70 IF P=0 AND P$$ ² "0"
   THEN GOTO 50
```

La ligne 70 permet d'entrer zéro. Si on a tapé des lettres, l'INPUT est redemandé en ligne 50, mais comme nous l'avons fixé par un LOCATE (comme pour un PRINT), l'écran ne sera pas souillé. Vue l'astuce ?
En répondant à un INPUT de chaîne, on peut taper une longue phrase, mais à condition qu'elle ne comporte pas de virgules ! Sinon, le CPC s'imagine que c'est un séparateur pour deux chaînes, alors qu'il n'en attend qu'une. Résultat "Redo from start"...
Heureusement, on dispose de LINE INPUT (super conseillé) qui lui gobe vraiment tout, les virgules, les guillemêts et même les blancs mis à la fin ! Pour illustrer cela, essayez le listing n° 1.

```
10   Les INPUT - M.A. 9/87
20 CLS
30 PRINT "INPUT sur valeur numerique":PR
INT
40 INPUT"Entrez un Nombre : ",NB
50 PRINT:PRINT"Par erreur tapez des Lett
res."
60 PRINT"Pour sortir tapez un nombre."
70 INPUT"Allez-y : ",NB
80 PRINT STRING$(40,"_"):PRINT
90 PRINT"sur cet INPUT A$ entrez un Nom"
100 INPUT"Allez-y : ",A$
110 PRINT:PRINT"Idem mais entrez DEUX mo
ts separes par  une virgule. Pour sortir
 tapez un mot."
120 INPUT"Allez-y : ",A$
130 PRINT STRING$(40,"_"):PRINT
140 PRINT"Et maintenant avec LINE INPUT
A$"
150 PRINT"tapez n'importe quoi (virgules
,etc...)"
160 LINE INPUT"Allez-y : ",A$
170 PRINT:PRINT"le PRINT A$ donne :":PR
NT:PRINT A$:PRINT
```

## LA SAISIE DE NOMBRES

Je suppose que vous êtes aussi flemmard que moi, donc que vous n'êtes pas très chaud pour refaire le coup du P=VAL(P$) à chaque INPUT de nombre. Est-ce que je me trompe ? Alors, on va se faire un petit sous-programme bien soigné que l'on appellera chaque fois par GOSUB. Il va même vérifier la présence de virgules (mises pour des points décimaux) et émettre un BIP en cas d'erreur détectée.

Examinez dans le listing n° 2 le module en 9000. Si une erreur est détectée le "flag" (drapeau, mouchard) FER devient égal à 1.

A présent, passons au programme principal : première remarque, toutes mes entrées sont par LINE INPUT (en cas de virgule), ensuite, je demande toujours en NB$ parce que mon module 9000 ne connaît que lui. Enfin, GOSUB 9000.

De retour, on teste le flag d'erreur FER : =1 rebelote, =0 la variable

# SOMMAIRE


10 ACTUALITES

14 PROCHAINEMENT DANS AMSTAR

18 ▶LE LOGICIEL DU MOIS

22 CONCOURS PERMANENT

28 PETIT PLONGEON DANS... OCEAN

30 LE COIN DES AFFAIRES

34 CHICHE, ON PROGRAMME

38 RESULTATS CONCOURS AMSTAR

59 LE DOSSIER DU MOIS

67 LISTING : TERRATOR

76 RESULTATS CONCOURS ERE INFORMATIQUE/AMSTAR

81 FAISONS PLUS AMPLE CONNAISSANCE

88 LE HIT DES LECTEURS

90 LE COIN DES AS


**La couverture de ce numéro d'AMSTAR est une publicité UBI-SOFT.**

**Nous attirons l'attention de nos annonceurs sur le fait qu'une couverture doit être réservée 3 mois à l'avance auprès de la régie publicitaire.**
**Nous nous réservons le droit de conserver l'utilisation de notre couverture en cas d'opérations ponctuelles (jeux, concours).**

# EDITORIAL

## CONCOURS PERMANENT

*FORMIDABLE ! Vous avez été des centaines, que dis-je, des milliers à répondre au concours ERE Informatique/SORACOM. Voilà qui nous encourage à poursuivre dans cette voie en vous proposant cette fois-ci un concours permanent. Tous les mois, vous aurez la possibilité de gagner un séjour ski, golf, tennis ou un voyage, suivant les saisons et votre âge.*
*Notre groupe vient de passer des accords avec TRAVEL autre groupe organisateur de voyages Mais attention, vous devez obligatoirement utiliser le coupon-réponse de la revue et aucun autre.*
*Alors bonne chance à tous !*

*La Rédaction*



définitive prend la valeur de NB retournee par le module.
On peut même pousser le vice jusqu'à transformer une virgule accidentelle en point ! Facile, réécrivons la ligne 9020.

9020 PV=INSTR(NB$,",") :IF PV > 0 THEN MID$(NB$,PV,1)="."

## LE ON ERROR GOTO

Un petit secret : savez-vous comment faire planter le module 9000 ? Avec NB$="+" ou NB$"-". Comme quoi on est toujours à la merci d'un cas d'erreur si particulier que l'on ne l'avait pas envisagé. Comme dit le proverbe "on ne peut pas tout prévoir", même dans la fusée Ariane, alors nous. .
Contre cela, il y a ON ERROR GOTO, GOTO 64000 par exemple. On le programme au début du listing. Désormais, en cas de rencontre d'une erreur quelconque, au lieu de nous planter bêtement avec un "type mismatch in 1670", il se rend à la ligne indiquée où nous lui avons rédigé tout ce qu'il doit faire pour que le programme se poursuive. Sympa non ?
En cas d'erreur, le ON ERROR OOTO peut fournir deux variables numériques : ERL qui est le numéro de la ligne ou s'est produit le malheur, et ERR qui est le code de l'erreur ; par exemple pour "syntax error" c'est le code 2, 11 c'est "Division by zéro", etc... (voir votre manuel). Pour ne pas les confondre, pensez à ERreur Ligue et ERreur Référence.
Supposons un programme où la position X d'un LOCATE est obtenue par un savant calcul.

560 LOCATE X,12:PRINT A$

Or, on peut imaginer que ce calcul puisse aboutir à nn X=0 ou X négatif, ce qui provoquerait un "Improper argument in 560" donc ERL=560 et ERR=5. Dans une ligne après 64000, il suffira de programmer :

64060 IF ERL=560 AND ERR=5 THEN X=1:RESUME 560

Ce RESUME 560 a deux effets : il réarme, réactive le ON ERROR GOTO qui vient de se désamorcer et fait ensuite un GOTO 560 avec la valeur de X rectifiée. Donc à l'écran, on ne se sera aperçu de rien !
A la suite de la ligne 64000, on peut prévoir une multitude de lignes de ce genre, mais la dernière sera réservée au cas imprévu ; il y aura arrêt du programme parce que pas de RESUME, mais que l'on sache pourquoi et où (Quand ON ERROR GOTO est actif, les habituels messages d'erreurs ne s'affichent plus).

**2**

```
10 ' SAISIE de NOMBRES
20 CLS
30 PEN 2:PRINT"Essayez d'entrer les pire
s betises":PEN 1
40 LOCATE 5,5:LINE INPUT"Longueur : ",NB
$:GOSUB 9000
50 IF FER=1 THEN 40 ELSE LONG=NB
60 PEN 3:LOCATE 20,7:PRINT"Long=";LONG:P
EN 1
70 LOCATE 6,9:LINE INPUT"Largeur : ",NB$
:GOSUB 9000
80 IF FER=1 THEN 70 ELSE LARG=NB
90 PEN 3:LOCATE 20,11:PRINT"Larg=";LARG:
PEN 1
100 LOCATE 5,15:PRINT "surface=";LONG*LA
RG
110 END
9000 ' Surveille Entree de nombres
9010 ' Recoit NB$, retoune NB + flag err
eur FER (0=correct 1=erreur)
9020 IF INSTR(NB$,",") THEN 9060
9030 NB=VAL(NB$)
9040 IF NB=0 AND NB$<>"0" THEN 9060
9050 FER=0:GOTO 9070
9060 FER=1:PRINT CHR$(7);
9070 RETURN
```

**3**

```
10 ' protection par ON ERROR GOTO
20 ON ERROR GOTO 64000
30 CLS
40 PRINT"A quel endroit de l'Ecran ? ( O
N ERROR  guette les reponses absurdes.)"
50 PEN 2:PRINT "pour l'instant";TOTERR;"
erreurs":PEN 1
60 LOCATE 2,5:INPUT"position X (1 a 40)
",X$:X=VAL(X$)
70 LOCATE 2,7:INPUT"position Y (1 a 25)
",Y$:Y=VAL(Y$)
80 PEN 3:LOCATE X,Y:PRINT CHR$(224);:PEN
 1:PRINT " une touche"
90 R$="":WHILE R$="":R$=INKEY$:WEND
100 GOTO 30
64000 ' Traitement des erreurs
64010 PRINT CHR$(7);:PEN 1
64020 TOTERR=TOTERR+1
64030 IF ERL=60 THEN RESUME 60
64040 IF ERL=70 THEN RESUME 70
64050 IF ERL=80 THEN RESUME 30
64060 PRINT "Erreur numero";ERR;"ligne";
ERL
64070 END
```

```
64900 LOCATE 10,24:PRINT
"Erreur Numéro";ERR;"ligne";ERL
```

A titre d'exemple, je vous ai concocté le petit listing n° 3. Deux petits gadgets ont été ajoutés au module 64000 : un BIP sonore et un totalisateur d'erreurs (TOTERR).

Remarquez que l'on peut la plupart du temps indiquer seulement le ERL. Ligne 64060, le RESUME fait repartir le programme à une ligne différente de ERL ; dans la pratique, c'est le cas le plus courant.

Après avoir fait joujou avec ce mini-programme, ajoutez la ligne :

```
75 abcdef
```

RUN et entrez des nombres corrects : vous aurez droit au message "Erreur numéro 2 ligne 75" (Syntax error). Supprimez cette ligne 75 et relancez non pas par RUN mais par GOTO 30. Puis aux deux questions, répondez par des ENTER à vide ; comme le ON ERROR GOTO n'a pas été réactivé, c'est le conventionnel message "Improper argument in 80".

## LA SURVEILLANCE DES CALCULS FARFELUS

On ne parle plus des erreurs d'entrées, mais des résultats de calculs qui peuvent provoquer un plantage.

Dans l'exemple du calcul de X pour un LOCATE, il aurait été plus sage de programmer

```
550 IF X<1 THEN X=1
ELSE IF X>40 THEN X=40
```

En fait, l'ennemi le plus fréquemment farceur est sans conteste le "Division by zéro". A chaque signe / dans votre programme, regardez bien si le diviseur peut devenir nul et prévoyez la parade une ligne avant la division. Exemples de pièges :

A=34/(5-B) : si B=5

C=23/(D-E) : si E=D

Autre piège classique, la variable numérique entière qui devient supérieure à 37767 : A%=21345 : B%=18567 puis C%=A%+B%, d'où le message "overflow" (=dépassement).

C'est à vous de prévoir, soit le contrôle "sur place", soit le recours à ON ERROR GOTO.

## CONCLUSION

On a trop tendance à croire qu'un "programmeur génial" est celui qui a eu une idée super originale pour aboutir à un produit de hautes performances. Ce n'est pas tout ! Il faut aussi que ce soit du stable, du solide ; sinon on dira : "L'idée était bonne, dommage que la réalisation soit bâclée." Et ça ne pardonne pas. Je pense par exemple à un certain micro-ordinateur, super révolutionnaire et pas cher, mais qui s'est révélé comme étant aussi une super boîte à bugs, d'où faillite de ce très grand et génial constructeur anglais...

Revenons à nos petits programmes BASIC. La règle est hélas la même : comme on est toujours limités par le temps disponible, mieux vaut se limiter à quelque chose de modeste mais en béton, plutôt que de l'immense en château de cartes. En plus de cela, la seconde solution est démotivante alors que la première est stimulante.

# TRANTOR

Arcade ■■



Pauvre Trantor, il se trouve être le dernier Stormtrooper (ou soldat d'assaut). Abandonné par les siens sur une planète inconnue, avec pour seule arme un lance-flammes. Un seul lance-flammes ? Mais c'est bien trop peu. Comment survivre parmi un tel environnement avec un matériel aussi léger ? Ne paniquons pas : vous êtes tout de même endurci aux épreuves intergalactiques de survie en milieux extra-terrestres. Donc, il n'y a apparemment pas de problèmes. Voilà : vous êtes rassuré maintenant, il ne s'agit après tout que d'une banale promenade dans un vaste complexe souterrain. Banale, certes, mais non dépourvue de dangers : le temps est limité : 90 secondes vous sont aimablement accordées pour achever votre mission. Cette dernière est en fait assez simple. Le labyrinthe ou plutôt la série de couloirs servant de décors cache en fait un complexe de sécurité qui s'est activé dès votre entrée (forcée) dans les galeries.

Votre but : retrouver les 8 terminaux dispersés à l'intérieur du complexe et recueillir les 8 lettres contenues à l'intérieur. Une fois les lettres retrouvées, il faut les placer dans un certain ordre pour obtenir un mot ayant un rapport avec l'informatique. Il ne vous reste plus qu'à trouver la centrale de sécurité où l'on vous donnera le code du faisceau de téléportation. Puis la plate-forme (de téléportation) vous ouvrira les bras, le code est entré : vous êtes sauvé. Mais pas si vite, la route est longue. Un exemple parmi tant d'autres : des "choses" volantes (et quelques fois rampantes) assaillent votre personne, vous ôtant une précieuse énergie vitale. Votre arme préférée n'a pas de réserve infinie en ce qui concerne le carburant. Heureusement, les coffres répartis le long des galeries contiennent parfois des objets utiles à votre progression par exemple, des réserves de carburant, de l'énergie (c'est elle qui disparaît le plus rapidement), des disquettes, des écrans de protection (ils ont malheureusement une durée de vie très limitée).





**Notre avis :**

La présentation graphique du jeu est exceptionnelle : 3 écrans graphiques se succèdent (c'est un peu trop long sur cassette). La deuxième séquence montre votre arrivée à l'entrée du souterrain et la destruction de votre vaisseau, cela n'influence pas le cours du jeu mais it's terrific ! La taille des sprites est respectable (pas besoin de loupe !), le mouvement reste souple et délié, l musique n'est pas en reste et les bruitages sont bien adaptés. A propos de musique, les possesseurs de cassette sont avantagés puisque la face B comprend un morceau de rock du groupe "Resister". C'est une bonne manière de faire la promotion d'une toute jeune maison d'édition.

# GORBAF LE VIKING

**Arcade**

Avez-vous déjà vu un roi pleurer ? Si ce n'est pas le cas, venez avec moi, je vais vous en montrer un et vous raconter les événements qui l'ont mis dans cet état... C'est ainsi que nous découvrons Gorbaf, le fort, le puissant, derrière une fenêtre du château et semblant contempler les fjords étroits qui entourent le royaume de Wunlandia. Seulement, il songe à son fils qui est retenu prisonnier par les agissements d'un mage cruel et jaloux : Hingka, qui n'a pas supporté d'être destitué par Gorbaf ; alors, il a offert l'esprit de Vorka à Pikorsitis et le seul moyen de délivrer le jeune prétendant au trône est de trouver quelqu'un qui ait une force supérieure à celle de Pikorsitis !







Ah ! J'en vois un qui lève le doigt au fond de la salle, vous êtes donc volontaire pour diriger Gorbaf dans les cavernes ténébreuses qui se trouvent sous le temple de Pikorsitis... Je salue votre témérité car vous ne savez pas à quoi vous vous engagez ! En effet, vous commencez par évoluer dans un dédale de colonnes où se trouvent des armes et des cœurs pour vous regonfler en énergie. Cela représente le bon côté des choses car vous ne tardez pas à rencontrer des "bêtes" repoussantes, tel un rat ou une chauve-souris qui ne vous laissent absolument aucune chance de passage ! La seule et unique solution consiste à les figer sur place en utilisant vos armes mais attention ! car chaque ennemi n'a qu'une seule place possible vous permettant de passer. Et il ne faut absolument pas manquer votre coup car le nombre d'armes est limité et si vous les gaspillez, vous ne pourrez pas aller à l'entrée de la caverne suivante après avoir trouvé la clé vous ouvrant le passage. Il reste encore un ennemi de taille à affronter dans le blanc des yeux : il s'agit de la vigilance de Pikorsitis qui est représentée par de grands yeux barrant le passage et qu'il faut déconnecter pour pouvoir progresser.

Alors, toujours partant ?

**Notre avis :**

Gorbaf apparaît sous la forme d'un sprite petit et trapu qui a l'avantage de se déplacer rapidement... La difficulté essentielle (et loin d'être insurmontable) se situe dans la manière de figer les ennemis pour pouvoir passer ; avec un peu d'entraînement, vous obtenez les bons réflexes.

Le graphisme en lui-même est simple et sans bavure et propose des décors suffisamment diversifiés pour que nous ayons envie de continuer... pendant quelques heures.



# VISA POUR HYDE PARK

*Educatif*



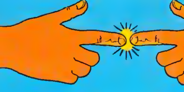

Ce matin, lorsque je me suis installé devant mon micro-ordinateur, il y avait sur mon lecteur de disquette, une pauvre petite disquette perdue, sans nom et complètement muette. J'ai tout de suite voulu en savoir plus et je me suis hasardé à faire un K PM . Quelle ne fut pas ma joie de découvrir que l'écran s'animait ! Seulement voilà, en demandant plus d'explications, la disquette a décidé que j'étais trop curieux , alors, elle m'a kidnappé et emmené en Angleterre . Drôle d'idée ! Ensuite, elle m'a expliqué que si je voulais retourner en France, je devais réussir à communiquer avec les Anglais jusqu'à ce que je sois capable de savoir où se trouve mon billet d'avion pour Paris et d'être ensuite capable d'aller le chercher
C'est ainsi que j'ai fait ma première rencontre. Il s'agissait de Kerry, un garçon du même âge que moi. Je lui ai dit que je m'appelais Marc, que je venais de Grenoble et que j'aimerais bien pouvoir retourner en France. Il a eu la gentillesse de m'emmener chez lui, de me présenter ses parents et de me faire visiter sa maison. C'est alors que nous avons appris qu'un message m'attendait chez Harrod's , seulement pour y aller, il fallait se rendre à Londres et prendre le train (mon Dieu, quelle épopée !).
Seulement, une fois arrivé chez Harrod's et avoir fait tout ce que le message m'indiquait, je ne voyais toujours pas les côtes de Bretagne se dessiner à l'horizon
Un rendez-vous en cachant un autre, ma balade dans Londres devait se terminer dans Hyde Park . Et là, entre deux hamburgers, devinez ce que j'ai trouvé ? Mais




un aller simple pour Paris, bien sûr ! Comme j'étais heureux de pouvoir rentrer chez moi ! .. Mais malgré tout, je me suis promis une chose : je referai ce voyage en Angleterre car c'était vraiment très, très agréable.
Lorsque vous découvrez VISA POUR HYDE PARK, vous avez l'heureuse surprise de ne pas trouver l'aspect rebutant que peuvent présenter certains programmes éducatifs. En effet, vous vous retrouverez plongé dans une aventure et vous ne pourrez continuer que si vous progressez dans la langue anglaise. Ce programme s'adresse à des élèves de 6e, est très simple d'utilisation et présente des graphismes soignés, aux tons pastels très attirants
Le plus souvent, vous devez opérer un choix parmi plusieurs réponses, avec toujours la possibilité de faire appel à une touche AIDE pour le cas d'une panne sèche. A cette occasion, apparaît un écran renseignant sur la façon de s'exprimer suivant la situation.
Vous me direz, c'est bien joli de voir la structure des phrases mais la prononciation dans tout cela ? Coktel Vision y a aussi pensé puisqu'avec la disquette se trouve une cassette audio donnant la lecture à deux voix de chaque page d'aide. Alors, quand cela est agréable et bien réalisé, pourquoi ne pas se risquer à l'anglais entre deux jeux d'arcade ?

# VOUS AVEZ DIT ASTUCES ?

**Lorsque nous avons fait notre proposition de rubrique permettant d'obtenir des vies illimitées ou de profiter d'astuces pour tous les jeux, vous avez été fort nombreux à nous écrire avec enthousiasme...**
**"Vous avez dit astuces" fait donc ses premiers pas avec ce numéro de la rentrée ; mais nous tenons à préciser deux choses : tout d'abord, son contenu ne dépend que de vous, alors n'hésitez pas à y participer activement ! Ensuite, nous souhaitons qu'il ne soit pas fait usage de ces "bidouilles" dans l'espoir de figurer dans le Coin des As (ce serait trop facile, non ?).**



## BOMBJACK II (disque)

Tapez et sauvez le programme. Insérez votre disquette originale et faites RUN. Votre Bomb Jack aura alors des vies infinies.

```
5  Bidouille BOMB JACK 2
Florent DAIZE
10 MEMORY 5799:MODE 0
20 LOAD"B2CODE.BIN".5980
30 POKE &18EA,0
40 CALL 6000
```

## DRAGON'S LAIR II (disque)

Pour accéder à l'un des huits niveaux d'Escape from Singe's Castle, il suffit de taper le listing suivant puis le sauver sous le nom DRAGON 2. Faites un RESET et un LOAD "DRAGON 2". Insérez la disquette originale et tapez RUN. Choisissez le niveau voulu (de 0 à 7) la suite est automatique.

```
10  * DRAGON S LAIR 2 *
20 MODE 1:BORDER 0:INK 0,0
30 MEMORY &1FFF:LOAD "DL2",&2000
40 RESTORE 110
50 FOR n=&A300 TO &A300+13
60 READ a$:POKE n,VAL("&"+a$)
70 NEXT n
80 INPUT "niveau (0 a 7):",niv$
90 POKE &9B75,ASC(NIV$)
100 CALL &A300
110 DATA 21,00,20,11,00,03,01,00,7D
,ED,B0,CD,43,1b
```



## 3D GRAND PRIX

Pour sélectionner le circuit dessiné, appuyer en même temps sur les touches CTRL + ESC + ARTWOR.

# LE CREPUSCULE DU NAJA

Arcade/Aventure




Vous êtes maintenant devant l'immeuble correspondant à l'adresse indiquée sur la petite annonce. Celle-ci était rédigée ainsi vous êtes sans peur et sans reproche, vous avez l'âme d'un aventurier ? Alors, nous avons besoin de vous !... Veuillez vous presenter immédiatement à l'adresse suivante...

Lorsque la porte s'ouvre, vous avez l'impression de pénétrer dans un repaire ultra-secret et toutes ces impressions se trouvent confirmees lorsque vous faites la connaissance de votre futur coéquipier Il s'appelle Karl Adrix et possède à lui tout seul les trois qualités indispensables au bon deroulement d'une mission : en effet, il a le Q.I. d'un savant, la classe d'un agent secret et la force d'un aventurier. Autant dire qu'à vous deux, vous allez faire une "sacrée paire !"

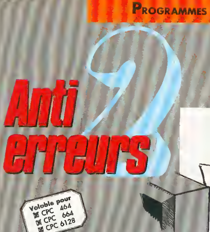
Votre première mission va se dérouler en plein dans la jungle grande et hostile de l'Asie du Sud-Est. Votre ordre de mission est des plus succincts et des plus obscurs mais vous savez malgré tout qu'une terrible menace pèse sur l'Asie et que vous devez penétrer au plus profond de la jungle afin d'atteindre le repaire de la bête et d'anéantir toutes ses possibilités d'action Bien entendu, vous allez rencontrer plus de méchants sans pitié qui, tel le vampire vous pompent toute votre énergie, que d'aides efficaces dans cet univers que l'on peut difficilement traverser. Mais sachez malgré tout que vous pouvez notamment vous procurer un bouclier (fort utile !) ou un réacteur (indispensable pour se deplacer dans n'importe quel lieu...). A vous d'en faire un bon usage !●

## Notre avis :

Le crépuscule du Naja est le premier épisode d'une série de dix aventures qui doivent arriver au grand KA, nous pouvons déjà vous dire que la prochaine destination sera l'Egypte

Avec cette nouvelle série, vous avez des décors très fournis et très colorés ; le sprite du héros n'est peut-être pas exceptionnel mais il subit une bonne animation, alors laissez-vous tenter par cette première aventure d'autant plus qu'elle est rythmée par une musique relativement agréable.






Grégory NOE




Il est difficile de taper un programme d'une revue sans commettre d'erreurs ! Quand les erreurs sont signalées (Syntax error in..., Line does not exist in...), la correction est facile puisque la ligne est indiquée, mais lorsqu'au "point de vue" du CPC, le programme est correct, il peut en être tout autrement pour le lecteur :

Si le fonctionnement du programme ne correspond pas vraiment au programme original, alors il est impossible de retrouver l'erreur commise, à moins de comparer les lignes de votre programme avec celles du journal mais c'est très long et on risque de passer sur une erreur sans le voir.

C'est pourquoi ce programme a été créé ; il est à utiliser si vous ne retrouvez pas vos erreurs.

La frappe d'un programme de votre journal favori (AMSTAR) terminée, vous faites "RUN" et là, vous corrigez toutes les erreurs signalées par le CPC en vous référant au journal pour comparer. Si, malgré cela, il ne tourne toujours pas, suivez cette procédure :

— sauvez votre programme en ASCII grâce à l'instruction : Save "nom prog", A.

Puis, si vous êtes sur K7, rebobinez la bande jusqu'au début du fichier ;

— chargez Anti-Erreurs ;

— entrez le nom de votre programme et insérez le support où il se trouve (K7 ou disquette).

Après quelques secondes, les numéros de ligne vont défiler. Vous remarquerez qu'à chaque ligne correspond un code de 2 lettres sous cette forme : >XX< ; c'est le code qui va vous permettre de savoir d'où proviennent les erreurs. Pour cela, il faut que vous compariez les codes du journal à ceux de l'écran. Si un code diffère, notez sur papier le numéro de ligne qui correspond à ce code. Continuez ainsi jusqu'à la fin du listage.

Le défilement terminé, recherchez votre programme et corrigez les lignes que vous avez notées en comparant avec le journal. Faites "RUN" et ô miracle ! ça marche.

Attention, lors de la frappe du programme à traiter, n'omettez aucun caractère (sauf les espaces) car Anti-Erreurs les prend en compte et bien sûr, ne tapez pas les codes de contrôle.

*ATTENTION : cette nouvelle version n'est pas compatible avec l'ancienne. Seuls les programmes publiés dans ce numéro possèdent un code anti-erreurs correct.*
*Les instructions de chargement restent, elles, inchangées.*



voir page 94

```
10  *#*#*#*#*#*#*#*#*#*#*#*#*#*#*#*   >LA
20 ' #                          #   >LB
30  *    ANTI  -  ERREURS        *   >LC
40 ' #                          #   >LD
50  *              VERSION 2.0  *   >LE
60  #                           #   >LF
70  *#*#*#*#*#*#*#*#*#*#*#*#*#*#*#*   >LG
80                                  >LH
90  (c)AMSTAR & G. NOE 1987         >LJ
100                                 >RB
110                                 >RC
120 ' >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>     >RD
130 '        INITIALISATION      >   >RE
140  <<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<     >RF
150                                 >RG
160 ON ERROR GOTO 1250              >QD
170 MODE 2                          >HH
180 DIM G$(23)                      >GD
190 FOR I=0 TO 22:READ G$:G$(I)=G$: >FR
NEXT
200 'ATTENTION LA LIGNE DE DATA CI- >RC
DESSOUS NE CONTIENT PAS TOUTES LES
LETTRES DE L'ALPHABET !!
210 DATA A,B,C,D,E,F,G,H,J,K,L,M,N, >AD
P,Q,R,T,U,V,W,X,Y,Z
220   ANTI-BUG FICHIER              >RE
230 IF PEEK(HIMEM+1)=255 THEN 280   >ZD
240 OPENOUT "CPC"                   >MA
250 MEMORY HIMEM-2                  >NX
260 CLOSEOUT                        >RJ
270 POKE HIMEM+1,255                >PP
280 DEFINT B-Z                      >WH
290                                 >TB
300 BORDER 6:INK 0,1:INK 1,16:PEN 1 >JN
:PAPER 0
310 MOVE 0,16:DRAW 650,16           >TK
320 PRINT TAB(27) "A N T I - E R R  >BU
E U R S    ";CHR$(24);"Version 2.0"
;CHR$(24)
330 MOVE 0,385:DRAW 650,385         >UJ
340 LOCATE 24,25:PRINT"CPC REVUE DE >EV
S STANDARDS AMSTRAD"
350 WINDOW 1,80,3,23                >NL
360 M$="Realise par Gregory NOE"    >HJ
370 F$=""                           >XA
380 FOR I=1 TO LEN(M$)              >PU
390 F$=F$+MID$(M$,I,1)              >PL
400 LOCATE 70-I,5:PRINT F$          >UL
410 FOR T=1 TO 100                  >LQ
420 NEXT T,I                        >EF
430                                 >RH
440 ' **************************** >RJ
***
450 '                               >RK
460 LOCATE 2,1:PRINT"ENTREZ LE NOM  >XT
DU FICHIER : ";
470 INPUT "",NF$                    >FD
480 IF NF$="" THEN PRINT CHR$(7):GO >GR
TO 460
490 LOCATE 2,3:PRINT"IMPRIMANTE OU  >VR
ECRAN (I/E)?"
500 R$="":WHILE R$="":R$=UPPER$(INK >NE
EY$):WEND
510 IF R$="I" THEN CA=8:PRINT"BRANC >XD
HEZ-LA..." ELSE 540
520 PRINT#8,CHR$(27);"!";CHR$(20)   >AR
530 GOTO 560                        >ZF
540 IF R$="E" THEN CA=0:GOTO 560    >YQ
550 GOTO 500                        >ZB
560 CLS:LOCATE 2,3:PRINT"TANT QUE L >QR
E LISTAGE N EST PAS TERMINE"
570 LOCATE 2,5:PRINT"NE PAS ARRETER >JW
 LE MAGNETOPHONE OU NE"
580 LOCATE 2,7:PRINT"PAS SORTIR LA  >TL
DISQUETTE"
590 LOCATE 2,10:PRINT"PRESSEZ UNE T >HH
OUCHE POUR LA LECTURE"
600 CALL &BB05                      >LH
610                                 >RH
620 ' <<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<     >RJ
630    TRAITEMENT DU FICHIER >      >RK
640    >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>     >TA
650 '                               >TB
660 OPENIN "!"+NF$                  >LF
670 CLS:PRINT"TRAITEMENT EN COURS.. >JR
."
680 IF LEN(A$)=255 THEN A$="":LINE  >YW
INPUT#9,B$:GOTO 1160
690 LINE INPUT#9,B$:A$=B$           >UE
700 IF CA<>8 THEN GOSUB 1310        >VF
710 IF INKEY(66)=0 THEN STOP        >WN
720 '                               >RK
730 '     CALCUL DE LA CLE DE CONTRO >TA
LE
740 '                               >TB
750 A=0:FLG=0                       >M0
760 FOR I=1 TO LEN(A$)              >PH
770 L$=MID$(A$,I,1)                 >MU
780 IF L$=CHR$(34) AND FLG=1 THEN F >PC
LG=0:GOTO 840
790 IF L$=CHR$(34) AND FLG=0 THEN F >PD
LG=1:GOTO 840
800 IF L$=CHR$(32) AND FLG<>1 THEN  >CX
850
810 IF L$=CHR$(39) AND FLG=0 THEN 8 >CA
60
820 IF FLG=1 THEN 840               >ND
830 L$=UPPER$(L$)                   >MC
840 A=A+ASC(L$)+I                   >LU
850 NEXT I                          >PB
860 '                               >TE
870 CH$=STR$(A)                     >CC
880 CH$=RIGHT$(CH$,LEN(CH$)-1)      >YC
890 L=LEN(CH$):L2=LEN(CH$)/2        >XA
900 A=VAL(LEFT$(CH$,L2))            >TY
910 C=INT(A/23)                     >AH
920 P=A-(C*23)                      >LJ
930 C$=G$(P)                        >XC
940 A=VAL(RIGHT$(CH$,L-L2))         >WH
950 C=INT(A/23):P=A-(C*23)          >UT
960 C$=C$+G$(P)                     >TD
970                                 >TG
980 FOR I=1 TO 6                    >WY
990 L$=MID$(A$,I,1)                 >MY
1000 IF L$<"0" OR L$>"9" THEN 1030  >XJ
1010 LI$=LI$+L$                     >XF
1020 NEXT                           >KE
1030 VM$="":FOR I=1 TO LEN(A$):IF A >EK
SC(MID$(A$,I,1))<32 THEN VM$=VM$+"
" ELSE VM$=VM$+MID$(A$,I,1)
1040 NEXT I:B$=VM$                  >MW
1050                                >XJ
1060 IF CA<>8 THEN 1070 ELSE 1090   >YT
1070 PRINT LI$;TAB(10) ">";C$       >WZ
1080 LI$="":GOTO 1160               >ND
1090 LI$="":PRINT#CA,LEFT$(B$,55);T >QM
AB(57) ">";C$
1100 IF LEN(B$)<55 THEN 1160        >UT
1110 FG=1                           >CG
1120 B$=MID$(B$,56,LEN(B$))         >UB
1130 PRINT#CA,LEFT$(B$,55)          >VW
1140 IF FG=1 AND CA<>8 THEN FG=0:GO >VB
SUB 1310:GOTO 1150
1150 GOTO 1100                      >LG
1160 IF EOF=-1 THEN CLOSEIN ELSE GO >HD
TO 680
1170 IF CA=0 THEN CALL &BB03:PRINT  >RJ
TAB(50) CHR$(24);"UNE TOUCHE...";CH
R$(24):CALL &BB05
1180 CLS:PRINT"MAINTENANT RECHARGEZ >JC
 ";NF$;" ET CORRIGEZ LES LIGNES QUE
 VOUS AVEZ NOTEES.."
1190 END                            >YK
1200 '                              >XF
1210 ' <<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<    >XG
1220 '< TRAITEMENTS DES ERREURS >   >XH
1230 ' <<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<    >XJ
1240 '                              >XK
1250 IF ERR=25 THEN CLS:PRINT CHR$( >YC
7);CHR$(24);"FICHIER NON ASCII";CHR
$(24):END ELSE CONT
1260 '                              >YB
1270 ' <<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<    >YC
1280  <     ATTENTE TOUCHE...    >  >YD
1290 ' <<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<    >YE
1300 '                              >XG
1310 COM=COM+1:IF COM>19 THEN CALL  >AF
&BB03:PRINT TAB(50) "UNE TOUCHE..."
:CALL &BB05:CLS:COM=1
1320 RETURN                         >EK
```

# MUTANTS

*Arcade*




Pas plus tard qu'hier, j'étais encore en train de promener mon vaisseau (le "Rainbow Warrior", quel joli nom!) dans les zones d'un système stellaire que j'affectionne particulièrement parce qu'il est truffé de mutants. Je suis tombé nez à nez avec un morceau de mécanisme qui semblait appartenir à un dispositif de destruction (explosif ou désintégrateur). Pour des raisons que je ne m'explique moi-même pas très bien, je décidais de ramener cette pièce dans la zone de contrôle.

Le plus drôle, c'est que je n'étais pas au bout de mes surprises. Lorsque chacune des pièces qui se trouvaient dans les quinze zones qui constituent le système, fut ramenée, une formidable explosion se produisit. Il ne restait rien de tous les mutants que j'avais dû combattre, des zones que j'avais visitées. C'était en fait le vide total, j'étais seul, angoissé, quand une nouvelle mission me fut donnée.

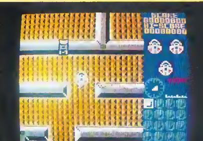
Je ne vous dévoilerais rien quant à cette deuxième mission pour maintenir tout le mystère. Mais vous ne serez pas déçu car le vaisseau et les armes utilisées dans ce deuxième niveau sont les mêmes que ceux utilisés dans la mission précédente. Il est vrai que l'on s'habitue à ses armes et lorsque l'on a découvert un missile efficace, on n'aime pas beaucoup s'en séparer.

Il en va de même pour les torpilles à photons, ces petites armes optiques, rapides mais malheureusement, possédant un faible rendement sur les gros mutants. Les barrières qui sont aussi mises à votre disposition, sont des outils plus conventionnels et permettent de vous protéger lorsqu'ils sont disposés dans des points stratégiques de la zone dans laquelle vous vous trouvez.

Toutes ces armes sont sélectionnables depuis votre vaisseau principal, il faut donc bien choisir son arme en fonction des particularités de la zone que l'on désire explorer.

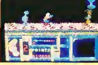
On peut remarquer certains points de détail ; en effet, il faudra déterminer pour chaque zone, l'arme la plus appropriée car il n'en existe qu'une seule capable de vous faire terminer ce tableau.

Des gages sont aussi disséminés dans l'univers, ils vous permettent, si vous pensez à les prendre, une fois rendu dans le labyrinthe, de récupérer des vies (voilà qui est intéressant car les quatre vies accordées au départ semblent légèrement insuffisantes). Encore un voyage dans le futur dont vous ne reviendrez pas vivant, à moins de réaliser des prouesses avec votre joystick ●



# FREDDY HARDEST

Arcade



"C'est à boire, à boire, à boire c'est à boire qu'il nous faut..." Comme s'il n'avait pas encore épongé suffisamment d'alcool, notre ami Freddy est en train de chanter (que dis-je de crier !) cette très ancienne chanson terrienne dans son vaisseau qui avance à une allure folle sur la voie lactée. Trouvant sans doute qu'il n'est pas assez dangereux comme cela, il décide tout d'un coup de s'amuser un peu avec orage de météorites en jouant les envahisseurs de l'espace. Seulement voilà : un verre ça va, trois verres bonjour les dégâts !...Les réflexes sont moins rapides et les évaluations de distance plus tout à fait exactes si bien que Freddy ne tarde pas à entrer en collision avec une météorite et doit atterrir sur la lune de la planète Ternat qui est le site de la base d'êtres de Kaldar.

L'atterrissage est alors très douloureux d'une part pour le vaisseau qui est hors d'usage et d'autre part pour Freddy qui se trouve ainsi très vite dégrisé, seulement il est un peu tard..

Alors, il ne va avoir de cesse de se battre continuellement pour rester en vie et essayer de trouver un autre moyen de transport qui lui permettrait de s'échapper. Malheureusement, la tâche risque d'être très, très difficile. Il a à peine fait ses premiers pas sur ce sol hostile que des Evitors se précipitent vers lui, amis ou ennemis ? Il ne va pas tarder à se rendre compte que, comme leur nom l'indique, il vaut il vaut mieux les éviter ou les détruire car leur peau est empoisonnée et un simple contact est mortel. Mais Freddy découvre bien vite que les autres adversaires se révèlent encore plus coriaces ; il y a les Antoids qui attaquent en se roulant en boule, les Koptos qui sont de hideux personnages issus des cyclopes, les Serpos qui sont des




serpents mutants et qui n'ont jamais l'appétit coupé et les Robots vigiles qui laissent fort peu de chance aux intrus.

Freddy, étant un héros dans toute sa splendeur, finit par arriver en vue de la base où il va peut-être pouvoir "emprunter" un appareil... Le code d'accès lui est alors livré et après avoir chargé l'énergie du vaisseau, il faut encore localiser les instructions qui vont permettre de commencer le saut dans l'Hyperespace. Dans cette seconde phase, toute la partie droite de votre écran de contrôle va entrer en action car les terminaux d'ordinateurs vont vous permettre d'obtenir, entre autres, le code du Capitaine (à défaut de son âge) qui est absolument indispensable. Mais attention, les habitants de la base sont loin d'être d'accord et il va falloir affronter les cruels Robots Gabarda, les micro-détecteurs et les habitants en personne.



**Notre avis :**

Freddy est la dernière coqueluche d'Imagine conservant le principe de deux parties avec code de passage comme dans Game Over, par exemple. Le personnage est typé et se déplace de façon latérale mettant ainsi à jour un scrolling de bonne qualité, le degré de difficulté risque fort de vous retenir devant votre écran pendant un bon moment... Quant à l'accompagnement musical, il se réduit à des sons ... mais c'est peut-être pour éviter de donner trop d'Alka-Selzer à Freddy après la cuite monumentale qu'il a prise.

# EASIART

Utilitaire

Dans Easiart on trouve easy et art, on peut donc en conclure qu'il s'agit d'un logiciel de dessin facile à employer n'est-ce pas ? Bravo, c'est tout à fait cela. Le premier menu vous propose le choix entre 3 outils : le joystick, la souris ou le trackerball. Ce dernier est une sorte de grosse souris à l'envers, c'est-à-dire que l'on manipule une sphère pour effectuer les déplacements. Puisqu'au départ, aucun de ces ustensiles n'est censé être reconnu, c'est donc le clavier qui sert d'informateur.
Disons-le tout de suite, le joystick n'est pas l'objet le plus approprié pour manipuler le programme : tout cela est bien trop lent. D'un autre côté, le trackerball n'est pas très précis pour les tracés à main levée, donc le meilleur compromis reste la souris (celle d'AMS en l'occurrence).

L'écran à un petit air de Macintosh avec sa surface blanche et sa petite rangée d'icônes.
Examinons ces dernières : le petit stylo en haut, c'est le dessin à main levée. Neuf épaisseurs de traits sont disponibles de "fin à énorme".
La deuxième icône : la lettre A est utilisée pour l'écriture en caractères normaux ou doubles, italiques et italiques inverses. On peut y ajouter la perspective et les caractères gras. Le spray ou "bombe à peinture" permet d'ombrer certains dessins à l'aide de 10 motifs différents. Tenez en passant une icône utile : la petite feuille au coin corné permet de revenir au menu principal. Passons rapidement sur les figures géométriques : droites, cercles (mais pas ellipses malheureusement), triangles, carrés et rectangles sont amplement suffisants pour tous vos besoins. Le symbole de la poubelle se passe lui aussi de commentaires et il efface le dessin à jamais (avec tout de même une demande de confirmation).
La gomme présente une particularité : elle efface une couleur uniquement et permet donc des effets intéressants. Pour ceux d'entre vous qui veulent soigner les petits détails, la loupe possède un fonctionnement astucieux puisqu'un petit rectangle se déplace sur l'écran délimitant la portion de dessin qui apparaît agrandie. Cette partie recouvre donc le dessin original mais





elle se place ailleurs dès que le curseur carré l'atteint. Cela semble un peu compliqué mais c'est en fait très simple et surtout très original. Les ciseaux permettent de découper un morceau de dessin et de le recopier autre part. Attention, la zone concernée n'occupe pas tout l'écran : c'est sans doute dû à un problème de mémoire.
Il existe naturellement une fonction "remplissage" symbolisée par un rouleau à peinture. Ce coloriage peut s'effectuer avec des motifs multicolores ou bichromes. Une option inversion ajoute un effet de superposition intéressant. Il est possible de créer une fenêtre à l'intérieur de l'écran et donc de n'appliquer les commandes de dessin qu'à cet espace. Un générateur d'icônes et un générateur de motifs complètent la panoplie. Dernier détail, la boîte à outils où se trouve une série d'utilitaires permettant sauvegarde et impression des dessins. La sélection des couleurs se fait grâce à une petite barre de menu en bas de l'écran.

**Notre avis :**

Easiart porte bien son nom étant donné sa facilité d'utilisation (souris, icônes). Il comporte un grand nombre d'options mais il possède quelques petits défauts (la taille de la zone à couper/coller ou bien le nombre de couleurs limitées à 3). Pour tous renseignements, contactez Metrotec Ltd ou 19 44 91 510 95.95.

# COMPILATION FIL

## REVOLUTION (Arcade)

Avec ce logiciel fabuleux, vous allez très certainement perdre la boule ! En effet, vous avez entre les mains... un joystick d'accord ! mais aussi la lourde responsabilité du destin d'une balle. Vous devrez la diriger dans un labyrinthe à plusieurs étages et atteindre le plus haut niveau après avoir résolu les problèmes posés à chaque étage.
Révolution est tout simplement diabolique avec son animation en 3D et ce pouvoir que peut avoir l'inertie !

## SORCERY (Arcade/Aventure)

Osez pénétrer dans le château du Mal et luttez contre l'emprise maléfique d'un nécromancien. Comme vous n'êtes pas en promenade de santé, vous devez à la fois éviter les rencontres avec les forces du Mal et délivrer les huit sorciers qui sont pris au piège.
Graphisme éclatant pour un logiciel aux multiples tableaux dotés d'une animation très réussie

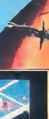
## CAULDRON II (Arcade)

Ce logiciel est juste une petite histoire de citrouille mais rassurez-vous, les douze coups de minuit n'ont aucune influence sur celle-ci. Elle est simplement la seule rescapée de tout le carnage que cette sorcière maléfique a osé effectuer auprès de toutes ses compatriotes. Mais l'heure de la vengeance a sonné !
Ce superbe logiciel a tout pour lui : le graphisme, les couleurs et l'animation. . autrement dit, il a tout !

## THE GREAT ESCAPE (Arcade/Simulation)

Faisons un retour en arrière pour nous retrouver en cette année 1942 où la guerre fait toujours rage. Pour vous, votre combat est particulier puisque vous êtes prisonnier dans un camp à haute sécurité et ne vivez que pour vous évader. Cette grande évasion du siècle est réaliste mais a l'inconvénient d'être desservie par son graphisme (dommage !).

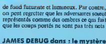








# COMPIL' ACTION



## OPERATION NEMO (Wargame/Action)

Afin de preparer l'invasion de la 3ᵉ armée dans une région stratégique, vous êtes catapulté commandant du porte-avions "Le Démoniaque" et devez vous emparer de la base XXO.
Ce wargame qu'il faut absolument qualifier d'action n'est pas difficile en soi mais a l'avantage de se composer de plusieurs phases : d'une part, il faut procéder à l'embarquement du materiel et des hommes et d'autre part, l'opération se compose de combats terre-air, air-air, terre-terre ou air-terre
Mis à part le fait que vous avez intérêt à avoir votre disquette CP/M pour charger le programme, le graphisme de ce logiciel s'avère suffisamment agréable pour vous séduire.



## DUEL 2000 (Simulation)

Ce logiciel propose une présentation originale d'une simulation de combat. En effet, vous commencez par un traditionnel combat de karaté suivi par un combat de rue entre deux loubards , quant au dernier affrontement, il est tout à fait particulier car il voit s'opposer 2 robots (Avouez qu'il fallait y penser !).
Les combats se passent sur un beau decor de fond futuriste et lumineux. Par contre, on peut regretter que les adversaires soient représentés comme des ombres ce qui fait que les coups portés ne sont pas très nets

## JAMES DEBUG dans : le mystère de l'île perdue (Arcade/Aventure)

Voici une mission que James Debug a effectuée il y a maintenant un an. Rappelez-vous : la destination était l'île Raiwawae, sur laquelle se trouvaient disséminés six fragments de magnetophone Il lui fallait absolument reconstituer cet élément indispensable à l'accusation de l'odieux personnage ayant ose detruire l'île !...
Logiciel joliment colore qui malheureusement presente un graphisme un peu decevant notamment en ce qui concerne le personnage principal.



# TRIO ELITE

## AIRWOLF 2 (Arcade)

Après sa premiere mission, nous retrouvons Stringfellow Hawke avec un nouveau hélicoptère et avec pour mission de détruire un vaisseau ennemi menaçant notre civilisation, Seulement, le chemin est long d'ici et de nombreux dangers menacent Hawke mais heureusement, il va aussi trouver des armes super sophistiquées. Présentant un graphisme tout à fait différent de la première version, nous nous retrouvons avec un logiciel de type "Space Invaders" avec des passages couples avec une musique des plus agreables



## GREAT GURIANOS (Arcade)

Préparez-vous à faire une remontée dans le temps afin de plonger dans le monde dur et sans pitié des vikings ! Mais, rassurez-vous, Great Gurianos est largement équipé pour toutes les mauvaises rencontres qu'il va faire ; il possede une epée à lame tranchante, une armure au titanium et un bouclier en chrome de carbone .. de quoi faire le tour du monde !
Après une telle page de présentation, vous avez l'agréable surprise de découvrir un écran coloré un peu nu en decors mais présentant un personnage qui a l'avantage d'être grand ; de plus, l'animation s'avere rapide. . Vous avez donc les éléments nécessaires pour passer un bon moment récreatif.

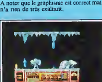
## 3DC (Arcade)

Pauvre de toi qui, tel Robinson Crusoë est échoué sur ce banc de sable au plus profond de la mer ! Ta seule chance de salut et de retour aux terres passe par la reconstitution d'un sous-marin dont les pièces sont dissémmées dans ce milieu aquatique fort hostile qui n'épargne que les plus agiles et les plus rapides N'hésitez pas à vous mouiller pour ce logiciel qui est présenté avec un graphisme 3D qui mérite que vous vous y arrêtiez

# FIVE STARS

### ALIEN HIGHWAY (Arcade)

Grâce à la puissance bien connue des Vortons, la Terre a réussi à éviter la domination du redoutable Alien. C'est maintenant qu'il faut donc agir et frapper le cœur industriel de l'Empire Alien avant qu'ils ne reviennent en force...
Vous faites progresser le Terratron sur une voie en 3D fort encombrée par les Aliens et vous ne devez pas oublier de régénérer le Terratron en entrant en contact avec sept stations prévues à cet effet
A noter que le graphisme est correct mais n'a rien de très exaltant.





### DANDY (Arcade)

Vous avez à votre disposition deux compagnons de choc avec Sheeba, mastodonte de 120 kg et Thor, valeureux guerrier que l'on ne présente plus. En parcourant tous les donjons, vous récoltez des indices vous permettant de résoudre une énigme.
Le sujet de ce logiciel n'est pas denué d'intérêt et peut vous réserver plusieurs heures agréables , par contre, il est à regretter que le graphisme n'ait pas pris tout à fait le même chemin



### CAULDRON II (Arcade)

Voici l'occasion de retrouver à nouveau ma sorcière bien-aimée et sa citrouille .. Si vous voulez plus de renseignements à son sujet, allez faire un tour du côté de la compilation de FIL !

### DOOMSDAY BLUES (Arcade/Aventure)

Sous ce nom, se cache un logiciel français bien connu qui n'est autre qu'Eden Blues dont vous pouvez voir la présentation dans Ere Hits Vol. 2 qui se trouve également dans ce dossier

### FROST BYTE (Arcade)

Apprêtez-vous à avoir le hocquet avec le bien-nommé Hickey, sorte de "i" sans le point qui se déplace par contorsions successives. Il doit aller délivrer cinq de ses camarades en fouillant toutes les cavernes gelées et inhospitalières.
Vous serez séduit par ce héros à déplacement original qui évolue dans de nombreux décors colorés. De plus, le graphisme est réussi et l'animation demande à l'utilisateur des réflexes plus que prompts.. Alors, essayez-le ! Vous ne le regretterez pas.





# Les HITS De LORICIELS

### MARACAIBO (Arcade/Aventure)

Si sur terre, l'agent tres spécial est bien sûr 007, il se trouve que dans l'élément marin, il s'agit de 009 et nous pouvons dire que contrairement à son habitude, il manque d'air
Alors, sus aux amphores pour lui apporter de l'oxygène tout en evitant les éléments hostiles du milieu ainsi que les mines de fond d'un charmant bateau qui se trouve en surface.



Maracaïbo est un superbe logiciel qui a eu la place de logiciel du mois dans nos colonnes .. Alors, point n'est besoin de commentaires supplémentaires.

### MGT (Arcade/Aventure)

Votre ordre de mission est très simple : l'univers est menacé et la seule solution pour le sauvegarder est de détruire le cerveau qui commande la cité Mégabase. Pour cela, vous êtes aux commandes du Magnétik Tank pour aller de salle en salle a travers les plates-formes de glace.
Logiciel tout de bleu vêtu aux superbes graphismes et à l'animation sur coussins d'air, MGT mérite fortement que vous vous y arrêtiez d'autant plus que le plan de MGT se trouve dans l'Amstar n°5 (allez le consulter, vous ferez un heureux en la personne d'Olivier).

# SAC A DOS AMSTRAD

(Educatif) ▬



Pour cette période de fin d'année, voici une opération qui mérite d'être signalée car elle touche un public qui n'a pas encore énormément de logiciels spécifiques à son âge, il s'agit d'une disquette regroupant 5 logiciels éducatifs pour des enfants de maternelle ou de CP.
La série commence par un **labyrinthe** dans lequel l'enfant doit réaliser une demande à l'écran en trouvant le bon chemin pour y accéder ; par exemple, il doit "chercher la poule"... Ensuite vient un exercice d'association d'objets avec le logiciel **Associe** qui permet à l'enfant, à partir de six images, de pouvoir réunir des images par paires suivant ce qui lui est proposé ; par







exemple : la bougie avec le bougeoir, la chaussure de foot avec le ballon ou la botte avec la chaussette... Le dernier logiciel se trouvant sur la première face de la disquette s'intitule **ABC des petits** et se présente ainsi : après avoir choisi le type de lettres désiré (minuscules ou majuscules) vous sélectionnez le domaine étudié (par exemple, mots commençant par une lettre allant de A-H ou l'alphabet tout entier). Puis apparaît à l'écran le premier mot illustré par un dessin le représentant ; l'enfant doit alors recopier le mot en entier ou, pour les plus petits, indiquer simplement la première lettre...
Le logiciel suivant s'intitule **Mémorise** et fait appel, comme son nom l'indique, à la faculté de mémorisation d'images. En effet, pendant un temps déterminé au départ, 6 images sont affichées à l'écran puis tout est effacé, les dessins réapparaissent alors un par un et l'enfant doit les remettre à leur bonne place... Pour terminer, avec **L'intrus**, il s'agit de trouver et d'éliminer parmi les six images présentées celle qui n'appartient pas à la famille présentee.
Un dernier détail est à noter : cet ensemble de logiciels sur disquette est livré dans un sac à dos en coton très attrayant et qui peut très bien servir à emporter le goûter à l'école.●

**Notre avis :**

Ce sac à dos Amstrad a toutes les chances de remporter un franc succès auprès des petits (nous en avons déjà eu la preuve par un test effectué sur toute une classe de maternelle). Tous les éléments sont réunis : chaque exercice est présenté avec une agréable musique, les dessins sont clairs, significatifs et colorés et l'utilisation de chaque logiciel est simple. De plus, les exercices sont adaptés à l'enfant, alors...



# JACK THE NIPPER II

(Arcade/Aventure) ▬




Ce matin, Papa, Maman, la bonne et moi avons dû nous lever de très bonne heure ; en effet, nous devions prendre l'avion pour nous rendre en Australie où nous sommes deportes suite à l'issue de notre dernière aventure .. Je devais avoir vraiment mis trop de bonne volonté à faire grandir mon echelle de détestabilité !
Toujours est-il que nous sommes actuellement dans les nuages et cela ne me plaît pas du tout. Je ne peux absolument rien faire dans cet avion et j'ai bien l'impression que ce ne sera pas mieux une fois




arrivé en Australie ! Complètement désespéré, je jette un petit coup d'œil dehors et j'aperçois une immense forêt à perte de vue , en réflechissant un tout petit peu (je peux le faire) je me rends compte que nous sommes en train de survoler la jungle. Voilà un endroit qui doit être amusant avec ses indigènes et ses animaux insolites sans compter la luxuriante végétation.
Aussi, n'écoutant que l'appel des bêtises, je me précipite hors de l'appareil et me sers de ma couche comme parachute... C'est apres une descente sans histoire que je fais mes premiers pas dans cet univers inconnu. Seulement, je ne peux même pas prendre le temps d'admirer le paysage car je me rends compte que Papa m'a suivi dans mon escapade et que je dois filer très vite si je ne veux pas ramasser la fessée de ma vie.
Comme je l'ai déjà dit, la jungle représente un monde très hostile mais où je vais pouvoir prendre "mon pied" pour amasser énormement d'objets dit méchants et avoir ainsi la plus belle échelle de détestabilité que j'aie jamais eue. Pour m'aider dans entreprise, je vais récolter une foule d'objets tels que du miel, des oignons, des boucliers ou des rondins... Cette énumeration est loin, très loin d'être complete et je pense que chaque joueur a ses propres decouvertes a faire. Enfin, comme tout decor de jungle qui se respecte, d'arbre en arbre se trouvent des lianes et c'est avec joie que je joue à Tarzan car il ne faut pas oublier qu'à mon âge je suis encore relativement court en jambes !●

**Notre avis :**

Cette nouvelle aventure de Jack se passe dans un décor totalement différent, ce qui nous permet d'apprécier un autre graphisme qui est très coloré. Par contre, Jack apparaît un peu moins sympathique



# BIRDIE

Arcade/Simulation

Il est des moments où l'angoisse, le découragement et la tristesse me prennent. La vie sur terre est particulièrement âpre et difficile et souvent je me pose cette question purement métaphysique : la vie dans les airs ne serait-elle pas plus facile, plus légère ? Ah, si seulement j'avais la possibilité de voler, ce serait plus facile de m'évader, que dis-je de fuir et de pouvoir rêver douillettement installé dans les nuages...

C'est dans ce triste état d'esprit que je me retrouve dans le pays des songes. Mais soudain, je sens mon angoisse qui explose, je me sens très, très mal, j'ai la tête qui me tourne et lorsque je veux porter ma main à mon front... Horreur ! Je ne vois qu'une foule de plumes blanches... Serais-je devenu un oiseau ? Mais, alors, je peux voler !...

Après un timide essai, je me retrouve en train de battre majestueusement des ailes et je comprends rapidement deux choses : pour voler correctement, je dois me déplacer à une certaine vitesse et je ne dois pas oublier de battre des ailes pour prendre de l'altitude. Pour cela, je contrôle en permanence les deux indicateurs se trouvant à ma gauche (Hé, on est équipé ou on ne l'est pas !...). Aimant voir les choses de haut, je me suis stabilisé à une certaine hauteur pensant être tranquille ; mais bien vite, je me fais attaquer par un horrible prédateur. Vite, un piqué puis je remets les gaz (Excusez-moi, je me croyais dans une simulation de vol...)

Mes indicateurs de droite me signalent que la nuit ne va pas tarder à arriver et que ma réserve d'énergie est presque nulle... Il faut absolument que je me mette quelques papillons dans le bec pour rétablir la situation. Me sentant alors en meilleure condition physique, je continue ma progression à travers un paysage peuplé d'arbres et sur fond montagneux lorsque j'aperçois une porte... Poussé par la curiosité je la passe bien dans l'axe et, oh surprise, je change de dimension.

J'effectue alors un parcours que l'on peut qualifier du combattant avant de me retrouver dans une nouvelle dimension qui, celle-là, n'est pas des plus réjouissantes. En effet, un épais brouillard est tombé et je ne vois strictement rien... sans compter que la nuit va bientôt arriver m'empêchant de repérer les plantes carnivores ! Finalement, j'aimerais bien me réveiller et pouvoir reprendre mes activités d'humain avec deux bras et deux jambes.







**Notre avis :**

Le moins que l'on puisse dire, c'est que l'idée est originale et le bel oiseau est vraiment majestueux dans ses déplacements. Les décors se trouvent peuplés par des êtres qui paraissent parfois étranges et bizarres, c'est ainsi que vous découvrez des parachouettes, des bébés polyphages ou autres ypocomes... Le graphisme en lui-même est superbe, très fin et l'animation assez précise pour faire évoluer correctement votre oiseau. Le score n'apparaît qu'en mode pause ce qui vous permet de profiter pleinement de l'image qui, en plus, bénéficie de deux largeurs d'écran, l'écran géant étant celui que l'on obtient en option. Un conseil cependant : il est nettement moins fatigant de l'utiliser en photo qu'en action.

Birdie est un logiciel beau et non-violent mais peut-être rechercherez-vous le but final de ce jeu...

# GAUNTLET : THE DEEPER DUNGEONS




Arcade

Cela fait déjà de nombreux mois que je déambule sans m'arrêter dans les donjons à la recherche de toujours plus de trésors... Souvenez-vous, fidèles lecteurs, moi, Merlin, le grand magicien du pays breton, vous ai conté mes exploits dans Gauntlet... J'avais utilisé toute ma puissance magique contrairement à mes "collègues" (qui sont Thor le valeureux guerrier, Thyra, la charmante walkyrie ou l'éminent elfe Questor...) qui, eux, avaient la possibilité de s'abriter plus ou moins derrière une armure.




Aujourd'hui, je suis parvenu à visiter et à démunir chaque donjon de tous ses trésors ; je me sens donc fin prêt pour une expédition encore plus grandiose, se déroulant au plus profond des donjons... C'est donc ainsi que je me retrouve dans le premier niveau. Je me rends compte très rapidement que cette fois, il va falloir défendre encore plus âprement les malheureux petits 2000 points de vie... Mais heureusement que dans une certaine mesure, je suis malgré tout en pays de connaissance et je sais qu'il va falloir que je localise très vite les générateurs de monstres et les anéantir sans aucune pitié. Afin que mon capital "vie" diminue le moins vite possible, je me délecte avec toute nourriture ou boisson (du cidre, s'il vous plaît ! Où sont les galettes ?) qui se trouve sur mon chemin.




Mais attention, pas de précipitation prématurée! Certaines bouteilles de cidre sont empoisonnées alors... point trop n'en faut. Le but du jeu est toujours aussi cupide : amasser le plus grand nombre de trésors, mais n'oubliez pas qu'un trésor partagé fait deux heureux, alors profitez de la possibilité que vous avez pour jouer à deux ou même en équipe...

Tous ceux qui ont déjà apprécié Gauntlet pourront donner une nouvelle dimension à ce jeu ayant toujours la même rapidité ainsi que la même devise : "Une main de fer dans un gant de velours..."



# THE LAST MISSION

*Arcade*




Passionnés d'arcade et de labyrinthes, vous allez être satisfaits. The Last Mission est un de ces jeux nécessitant un minimum de réflexion et un maximum d'action. Votre vieux joystick rouillé va pouvoir enfin se réveiller. Le scénario est réduit à sa plus simple expression : il s'agit d'explorer toutes les salles d'une construction bizarre et d'exterminer tout ce qui bouge. Joyeux programme, non ? Votre délicatesse innée et votre horreur de la violence vous contraignent à ne pas être le protagoniste direct de ce massacre. En revanche, une machine radio-commandée par joystick est une solution satisfaisante.

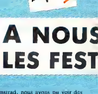



Vous voilà donc à errer dans les sombres couloirs dedoliens (ou dédalesques?) cherchant à vous mettre un ennemi sous le laser. Chose aisée, puisque les adversaires sont légion. Attention, un seul petit contact et vous passez de vie à trépas. Pour ne pas trop user votre énergie et votre patience, on vous offre généreusement un petit véhicule à chenilles. Ne le perdez pas ! Il s'agit d'un élément important pour le passage des niveaux.

La seule touche de réflexion consiste à retrouver son chemin parmi les poutrelles et les briques multicolores. D'autant que certaines portes sont "désintégrables" d'un seul côté. Il faut alors laisser de côté le véhicule et manœuvrer la tête (soumise à la pesanteur) afin de pouvoir continuer son voyage vers les ascenseurs des niveaux supérieurs.

Si le graphisme et l'animation sont tout à fait corrects, en revanche le jeu présente deux caractéristiques très éprouvantes pour les nerfs du joueur : tout d'abord après une bataille acharnée contre les aliens, la pièce qui vient d'être nettoyée se remplit d'immondes bestioles semblables aux précédentes, dès que vous passez à la salle suivante. De plus, lorsque votre mort est évidente, vous êtes obligé de repasser par la case départ !

Il est donc préférable d'être soit très patient, soit très habile. A vous de vérifier si vous possédez au moins une de ces qualités ●




# A NOUS LES FEST

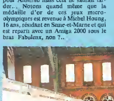
Le mois d'octobre est toujours un mois de l'année qui devrait rimer avec festival...

En effet, cela a commencé avec la grande première du Festival de la Micro qui s'est tenu du 9 au 11 octobre 1987 à l'Espace Austerlitz. Le lieu de ce salon n'était pas très grand mais l'ambiance qui y régnait faisait fortement penser à une intense activité dans une fourmilière.

Les visiteurs et passionnés de micro n'avaient pas les yeux assez grands pour tout voir ! .. Toutes les dernières nouveautés en France étaient présentes : c'est ainsi que nous avons pu découvrir les consoles de jeu **Atari**, **Sega** et **Nintendo** qui font une entrée en force dans notre pays ; les machines de jeux d'arcade étaient également là avec notamment **Out run** et **Hang on**.

Côté Amstrad, nous avons pu voir des nouveautés aussi bien du côté matériel que logiciel. En effet, le PC 1640 et le PCW 9512 montraient leur bout de nez pour la première fois en France ; quant aux éditeurs de logiciels, ils nous ont permis de découvrir le **Lieutenant Blueberry** pour **Coktel Vision**, **Oxphar** et **Birdie** (Banc d'essai dans ce numéro) pour **Ere Informatique**, le **Maître des âmes** pour **Ubi Soft** (Banc d'essai dans ce numéro) ou **Bivouac** (logiciel du mois) pour **Infogrames**...

De plus, le grand événement de ces trois jours c'était la finale des jeux micro-olympiques qui s'est passée avec le logiciel **"California Games"** présenté en avant-première par Epyx. Malheureusement, le produit n'est pas encore arrivé pour Amstrad mais cela ne saurait tarder... Notons quand même que la médaille d'or de ces jeux micro-olympiques est revenue à Michel Houng, 16 ans, résidant en Seine-et-Marne et qui est reparti avec un Amiga 2000 sous le bras. Fabuleux, non ?..











# VALS



Deux semaines plus tard, l'événement se situait à Manchester avec la 8e édition de l'**Amstrad Computer Show** toujours aussi brillamment organisé par **Database Exhibitions**. La particularité de cette manifestation était de s'être déplacée dans le nord de l'Angleterre dans un gigantesque **G-MEX centre** dont toute la surface n'était malheureusement pas occupée, ce qui n'a pas empêché plus de 60 exposants d'être présents avec énormément de produits intéressants...

Au stand officiel d'Amstrad, nous avons appris qu'il n'y avait encore aucune date de fixée pour la distribution officielle du PCW 9512 en France (charmant programme, non ?). Par contre, le PC 1640 est déjà arrivé dans la version avec disque dur. Nous avons pu admirer sur place les qualités graphiques d'une démo sur PC 1640 avec une carte EGA... vraiment superbe !

Parmi les nombreux exposants, nous avons relevé pour vous le **digitaliseur** sur CPC de chez Rombo productions, toute la gamme des produits utilitaires de AMS ainsi que ceux de Métrotec comme **Easiart** testé dans ce numéro, enfin le nouveau et tout premier logiciel de jeu de la société Logotron qui porte le doux nom de **XOR**.

Il y avait un stand qui rassemblait en permanence une foule assez incroyable ; il s'agissait d'**Electromusic Research** qui faisait des prouesses sur CPC grâce à l'interface MIDI... Il faut aussi noter la présence de petits gadgets fort utiles tels que la **Plonker Box** pour stocker des disquettes sur le côté de votre écran ou **Thingi** qui permet de suspendre une ou plusieurs feuilles à côté de l'écran (très pratique pour saisir les programmes d'Amstar !). Enfin, pour terminer, ces trois journées ont été continuellement étayées par des conférences et démonstrations qui se passaient dans le théâtre Amstrad ; apparemment, les Anglais en sont très, très friands...

Jamais deux sans trois, me direz-vous... Alors, soyez satisfaits car du 6 au 9 novembre, c'est le tour de l'Amstrad Expo à la porte de Versailles avec plus de 90 exposants ; cette manifestation risque d'être impressionnante...





## CONCOURS ERE INFORMATIQUE/ AMSTAR

Dans ce numero, vous allez trouver les resultats du concours que nos avions organise avec Ere Informatique dans notre numero de septembre-octobre dernier

Dans ce concours, étaient integres deux aspects supplémentaires, a savoir un concours photo (dont les resultats sont également publies) et une election du **"Revendeur micro du siècle"**. Voici l'heureux gagnant : il s'agit de **Micromania** qui se trouve dans les Alpes Maritimes à Châteauneuf de-Grasse... Outre nos félicitations, Micromania se verra octroyer un cheque voyage de 10 000 F offert par Cable et nous vous livrerons tous les "secrets" de Micromania dans le prochain numero d'Amstar...

## LORICIELS

Depuis septembre 1985, Loriciels avait l'expérience de la distribution a l'étranger dans des pays tels que l'Allemagne, l'Angleterre, l'Australie et l'Espagne. Cependant, afin d'avoir une présence plus marquée sur le marche de la Grande-Bretagne, Loriciels a décidé de créer sa propre filiale ; c'est ainsi qu'est née Loriciels United Kingdom qui se trouve à Birmingham et dont la directrice du marketing porte le nom charmant de **Niki Penny...**

Si vous êtes des passionnés de la programmation sur micro et si vous vivez dans ou pres de la ville fleurie qui n'est autre qu'Annecy, vous avez la possibilité de pouvoir bénéficier de tous les outils indispensables à l'élaboration de nouveaux programmes grâce au **"Studio d'Annecy"**, dont le premier produit paraîtra tres bientôt en banc d'essai d'Amstar ; il s'agit de Forteresse...

Alors, si vous êtes intéressé par une assistance ou des contacts permanents avec Loriciels, notez bien les coordonnees suivantes Loriciels S.A., Studio d'Annecy, 2, bd Decouz, 74000 Annecy Tel. (16) 50 57 02 20

**Captain America Version Commodore**

## GO

La fin de l'été a pu saluer en France la naissance d'une nouvelle marque ambitieuse se nommant GO et qui est un nouveau label crée par US Gold

Les deux aspects principaux de GO sont de produire essentiellement des creations originales ainsi que d'utiliser la seconde face des cassettes pour y enregistrer une musique originale

Le premier titre de cette marque s'appelle **Trantor** (précipitez-vous sur le banc d'essai de ce logiciel dans ce numéro ..) ; durant ce mois de novembre, doivent apparaître trois nouveaux titres : **Captain America, Side Arms** (seule adaptation de jeu de café) et **Bravestaar.** Patience, patience...

## PILORI

Nous espérons que la nouvelle que nous faisons ici ne devra pas se renouveler... En effet, le listing **Bouldercrash** du n° 14 d'Amstar se révéle n'être en fait qu'une **copie** a peine modifiée d'un programme que Stéphane Valois avait réalisé et que notre défunt confrère Hebdogiciel avait publié...

En conséquence, la sanction que nous appliquons dans ce cas est de **supprimer tout droit d'auteur** pour **Thierry Peirve.** Sachez donc que l'usurpation de programme ne paie pas car même si par hasard il passe au travers de notre filtrage, les lecteurs seront toujours là pour denoncer ce genre d'acte et c'est heureux...

## FIL ET BRITISH TELECOM

Au début de cet automne, France Image Logiciel a signé une **distribution** exclusive pour la France des **logiciels** de British Telecom. De cette manière, le catalogue Fil va venir s'enrichir des trois nouvelles marques suivantes : Firebird Silver, Firebird Gold et Rainbird qui proposent suivant la marque vendue des logiciels allant de 30 F à 149 F A suivre...



Niki Penny



## LOGOTRON

Avec **XOR**, vous allez découvrir le premier logiciel de jeu de Logotron ; en évoluant dans un labyrinthe vous devez ramasser tous les masques du niveau pour obtenir une lettre. Il y a 15 niveaux et les 15 lettres constituent un indice sur la véritable nature de XOR...



## COKTEL VISION

Nous sommes en 1249 au temps des châteaux forts, des chevaliers et des croisades mais aussi des serfs, des troubadours et des tournois... **Au Nom de l'Hermine** propose de vivre une aventure qui ait en même temps un côté éducatif, serait-ce la concrétisation d'apprendre en s'amusant ?

## FIL

Pour les fêtes de fin d'année, FIL a prévu de quoi faire de superbes cadeaux et, en plus, il a soigné l'emballage en présentant chaque **mallette de jeux** sous forme de valises, de couleurs vives et différentes selon les micro-ordinateurs utilisés.
Pour Amstrad, deux mallettes seront disponibles et composées respectivement des jeux suivants :

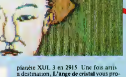
— Mallette n°1 : Express raider, Super Soccer, Tai-Pan et Xevious.
— Mallette n°2 : Canadair, Dwarf, Star raiders II et Starglider...



## CHIP

Après les aventures de Karl Adrix dans le Crépuscule du Naja, **Le Talisman d'Osiris** propulse le "KA" en Egypte avec pour mission de retrouver le talisman avant que des agents ennemis ne s'en emparent...



## ERE INFORMATIQUE

Avec **Qin**, il faut vous préparer à faire un long voyage vers le pays du Soleil Levant tout en n'oubliant pas, comme le disait Lao Tseu, que "le plus long voyage commence par un premier pas"... Cette aventure a pour but de découvrir le secret d'un vase clos qui est mystérieusement transmis de père en fils...

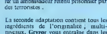
Préparez-vous à faire un saut en avant dans le temps pour vous retrouver sur la planète XUL 3 en 2915. Une fois arrivé à destination, **L'ange de cristal** vous propose une mission en 2 épisodes : gagner la confiance des Swappis, habitants de XUL 3 et ensuite percer le mystère d'Antinès... Deux héros sont présents pour parvenir au but de cette aventure : Crafton et Xunk ! (Eh oui ! il s'agit en fait du 2nd épisode !...).
Après le spectacle créé par la Compagnie de la Manicle, **Oxphar** arrive sur vos écrans de CPC ; oscillant entre l'arcade et l'aventure, ce jeu vous fait résoudre des énigmes dont les solutions sont dissimulées dans le décor sous forme d'icônes. Partirez-vous, vous aussi, à la recherche de la pierre bleue de Savanah ?

## OCEAN

Dans un premier temps, Ocean nous propose deux adaptations de jeux de cafe : tout d'abord, préparez-vous à faire partie d'une école de combat avec **Combat school** ; entraînez-vous afin de devenir le meilleur et lorsque cet objectif sera atteint, vous serez sélectionné pour libérer un ambassadeur retenu prisonnier par des terroristes.

La seconde adaptation contient tous les ingrédients de l'originalité, multi-niveaux, **Gryzor** vous entraîne dans les corridors de la mort.





## LORICIELS

La période médiévale est très à la mode en ce moment dans le domaine des jeux sur micro puisque cette fois il s'agit de vivre une aventure dans une **Forteresse**. En preux chevalier, vous allez voler au secours de la belle Gwendoline et la délivrer de l'armure qui la retient prisonnière.

Pénétrez dans le milieu spécifique de la banlieue et des zonards. Mais attention, tirez-vous avant qu'ils ne vous tapent vos cuirs ! Billy, lui, est à l'aise dans cet environnement. Il n'a pas peur des punks et il puise sa force dans le chewing-gum alors que les autres carburent à la bière. Son éternelle banane sur le front, il est de retour pour la suite de "Billy la Banlieue" avec **Billy II**.








## MICROIDS

Vous qui avez la chance d'être en terminale, vous n'allez pas tarder à subir votre premier Bac blanc ; avec **Play-bac**, vous pouvez le préparer en vous amusant. A mi-chemin entre le jeu de l'Oie et Trivial Pursuit vous avez environ 2000 questions portant sur les 5 thèmes suivants : philo, anglais, histoire, géographie et divertissement. Largement de quoi tester vos connaissances !

# LE LOGICIE



# BIVOUAC

Simulation

C'est la fin de l'été et je sens que je suis enfin prêt , cela fait maintenant des mois et des mois que je me prépare pour cette expédition : le matin, footing et exercices d'assouplissement pour avoir une bonne résistance et des réflexes immédiats ; quant à l'après-midi, il est en général consacré à des exercices de varappe car j'aurai très certainement des parois rocheuses à escalader.

Il faut que je vous explique quelle est ma passion depuis ma plus tendre enfance : moi, enfant de la plaine, j'ai toujours été subjugué et profondément attiré par cette masse imposante et si majestueuse que représente la montagne... Elle est à la fois belle, envoûtante, mais elle peut aussi être inquiétante et dangereuse, voire même capable de traîtrise C'est pourquoi j'ai méticuleusement préparé cette course ; mon choix s'est porté sur la voie de la Raison (nom prédestiné ?) qui est une course d'une durée de 8h présentant un dénivelé de 1500 m et reconnue comme étant d'une assez grande difficulté Je n'ai pas voulu choisir une expédition facile car j'ai envie d'aller au bout de moi-même et de savoir ce que je vaux

La veille du grand jour est arrivée ; comme dans beaucoup de situations, tous les préparatifs sont d'une extrême importance C'est pourquoi, je mets un soin tout particulier à préparer mon sac à dos. J'ai la possibilité de le constituer comme je le désire mais, plutôt que de faire des erreurs grossières, je préfère prendre le sac stan-

